200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE



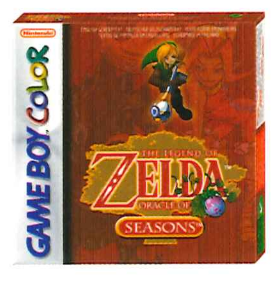


TAN GRANDE QUE

NECESITA DOS PARTES.

Zelda™ está aquí de nuevo con una aventura tan grande que no cabe en un solo juego.
Intenta controlar todos los elementos de Oracle of Seasons™ y el tiempo en Oracle of Ages™. Pero si quieres vivir la mayor aventura, juega con los dos para desvelar todos los misterios y enfrentarte al gran enemigo.







© 2001 Nintendo. TM, ® and Game Boy Color are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. Juegos y Game Boy se venden por separado.



www.nintendo.es

SUMARIO



Noticias

RESIDENT EVIL

Es la **noticia del mes, y hasta puede que la del año.** Capcom, lo leeréis en la página 5, ha dado el paso definitivo para convertir su saga de "survival horror" en un producto exclusivo para GameCube. Saldrán las viejas entregas y habrá también muchas novedades.

REPORTAJES Y PREVIEWS

«Pokémon Cristal» lidera esta sección, pero el resto de títulos que tenemos este mes para vosotros no le van a la zaga. De Nintendo 64 destaca **«Mario Party 3»**, una de las últimas joyas para la 64 bits; y para Advance, un poco de todo, con mucha calidad eso sí. Mucho ojo a **«Street Fighter II»**, y a la estrategia de **«Advance Wars»**.

Reportaje

CUBE Y ADVANCE



Damos paso a **45 novedades para GameCube y Game Boy Advance.** Sí, claro, vienen de algún sitio. Del Spaceworld de Tokio y del Nintendo Show de Londres, donde estuvimos probando en directo un montón de juegos, y disfrutando con lo que vais a leer ahora.

GUÍAS DE TRUCOS

Se incorpora **Tony Hawk,** el skater más cañero, a nuestra sección habitual de destripes. Os vais a quedar alucinados con el GUIÓN que hemos preparado. Y es sólo el principio. Sí, Pokémon también va "p'alante" y lo de Banjo, terminando.

NOVEDADES

NINTENDO 64

Últimamente recibíamos nuevos juegos con cuentagotas, y ahora de repente, pluff, dos a la vez. Para qué queremos más. Y encima de los grandes.

GAME BOY ADVANCE

Este mes, juegos para todos los gustos. **Doblete de matamarcianos,** y buenos; una genial de bombazos; y otro de lucha, clásico donde los haya, que impacta.

GAME BOY COLOR

Cosas muy buenas y cosas muy regulares. Lo mejor para **Snoopy,** que se sale con un tenis dinámico y adictivo. Lo más regular para **Robocop,** que protagoniza un arcade mediocre para lo que él gasta.



Guía

TOMB RAIDER

Pasito a pasito, le resolvemos la vida a Lara en su última aventura para GB Color. Hemos hecho una **guía en la que no falta ni un buen consejo.** Palabra.

Otras secciones

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Martín



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Director Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



¡BOMBAZO!

Primeras imágenes de Resident Evil para GB Color.

"FUTBOLEA" EN TU ADVANCE CON «TOTAL SOCCER»

El fútbol es así... de jugable

Sobre la base del genial **«Barça Total» de Game Boy,** Ubi ha diseñado «Total Soccer». Un fútbol que adoraréis por su **jugabilidad y simpleza.** Bastarán dos botones para controlar a **Rivaldo, Beckham** o cualquier jugador de los **174 equipos reales** que incluirá el cartucho. Podréis participar con ellos en las seis **ligas más importantes de Europa,** en la Champions o en la europea de selecciones. Y podréis además enfrentaros a un amiguete y probar vuestros recursos en el **modo 2P** con cable link.

Si os mola el fútbol rápido, de pase y contraataque, «Total Soccer» es vuestra opción.



Pese a su simpleza, en «Total Soccer» podréis trenzar jugadas de maestro.



Jugaremos sobre campos de fútbol de diferentes superficies.



No se les ha escapado ni un detalle, ni un equipo, ni un jugador...



Un fútbol divertido no tiene porque estar peleado con un fútbol "serio".

HAZ ARTES MARCIALES CON JACKIE CHAN

Activision lanzará en diciembre un nuevo "beat´em up" para Game Boy Advance

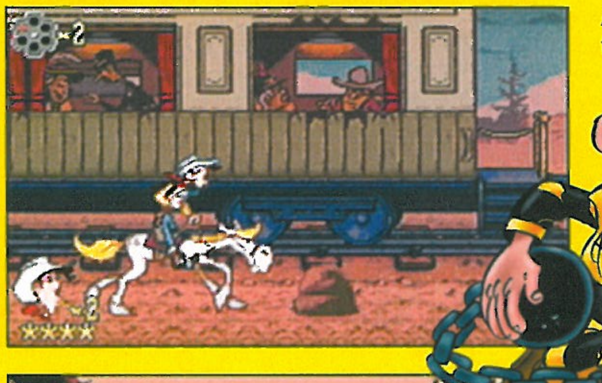
«Jackie Chan Adventures» será un **beat´em up dominado por las artes marciales.** Al fin y al cabo su protagonista es un **conocido héroe de series cartoon** que ha demostrado saber darle al puño y a la patada. Por eso, en su juego, en el que prepara **Activision,** nos aprovecharemos de esa habilidad en brazos y piernas, y por si acaso también **utilizaremos los objetos** que encontremos por el camino. El juego ofrecerá un estilo gráfico muy "anime", con buen uso del color y animaciones espectaculares., Habrá **10 niveles** en los que demostrar nuestro poderío. O eso dice Torus, que son los autores. En fin, que llegará en **diciembre.**



Jackie Chan se valdrá de su cuerpo y de los objetos que encuentre, para deshacerse de los enemigos que le salgan al paso.

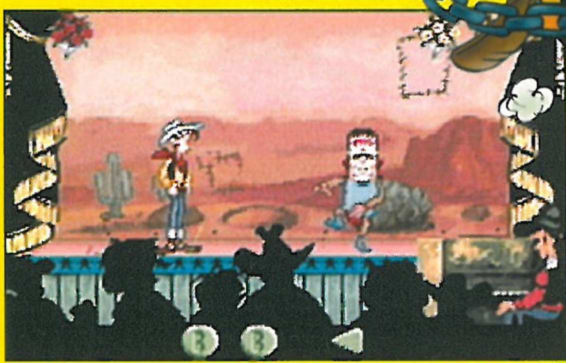
SE BUSCA A LUCKY LUKE

Será el primer juego de GBA que lance Infogrames



A Lucky Luke le va la marcha portátil, y en breve le tendremos protagonizando su primera aventura en GB Advance. El juego será fiel al estilo que ha lucido en GBC, y **combinará acción y plataformas** para chavales de todas las edades. Junto al modo aventura, de 9 niveles más 4 de bonus, ofrecerá un **multijugador con minijuegos** para desafiar a cualquier amiguete, tirando del cable link por supuesto.

La idea de Infogrames es lanzar este **«Lucky Luke WANTED» en noviembre.** Estad atentos al calendario, y a la revista.



Aquí tenéis una pantalla de los niveles de bonus (habrá 4 fases, por cierto). En ésta tendremos que ayudar a bailar a "Frankie".



«Lucky Luke WANTED» nos recordará bastante a las entregas de Game Boy Color. Será igual de jugable y de atractivo.

¡QUÉ NOTICIÓN!

RESIDENT EVIL SÓLO PARA GAMECUBE

EL 22 DE MARZO, CAPCOM LANZARÁ EN JAPÓN EL PRIMER "REMAKE" DE SU SAGA DE TERROR

De ahora en adelante, la saga Resident Evil sólo se jugará en GameCube. Capcom ha confirmado la total exclusividad de su juego más popular para la consola de Nintendo, lo que significa que no sólo tendremos nuevas versiones de entregas ya vistas, sino que además recibiremos dos nuevas aventuras: **«Resident Evil 0» y «RE4».**

El primer remake RE llegará en marzo de 2002 y tendrá como base la **primera entrega del juego,** que vio la luz en 1996. **Shinji Mikami,** creador de la serie, será el director de este proyecto, con lo que vuelve a coger las riendas de su "criatura" tras cinco años alejado de ella".

El Resident Evil que debutará en GameCube **promete ir mucho más allá** de lo que se ha visto nunca. El propio Mikami ya expresó su deseo de llevar la característica atmósfera de terror a otro nivel, y para eso tendrá todo el poder tecnológico de la nueva consola a su disposición. Más allá de **novedades jugables,** como la inclusión de una zona de acción en el bosque, habrá detalles técnicos para pensar en una **nueva generación** de Residents. Una presentación rediseñada, efectos de luz en tiempo real que juegan con nuestras sensaciones, sombras que se proyectan en las paredes y cambian de forma. En realidad el juego tendrá un **nuevo look,** que brillará en el modelado de los personajes. Jill, Chris y los zombies se abastecerán de ilimitados polígonos 3D y de un nuevo motion-capture. Mientras, los escenarios continuarán mostrando gráficos CG (pre-renderizados) dignos de emocionar a cualquiera. Nosotros, por lo menos, ya lo estamos.



Esta acción en el bosque sólo podréis vivirla en la versión de GAMECUBE. Si en la mansión ya pasaremos miedo, imaginad lo que sentiréis cuando lleguéis aquí.






Los personajes estarán modelados en 3D a tiempo real, con millones de polígonos.


Espectáculo gráfico para dar vida a la casa. Son imágenes del juego, palabra.

La noticia llega en el mejor momento, justo cuando la consola acaba de salir a la venta en Japón. Esto ha sido un gran espaldarazo.


Los efectos de luz crearán escuela. Otros juegos copiarán su terrorífico estilo.


Básicamente, RE promete mucha acción. Y desde luego pasar miedo.

ODIOSAS COMPARACIONES





La pantalla A corresponde a la versión que se ha jugado en consolas de 32 bits. La pantalla B es casi la misma escena, pero en GameCube. No, no han pasado 50 años, aunque el salto de calidad sea de muchos más. Eso es potencia.

NINTENDO AMÉRICA PONE EN MARCHA LOS "CUBE CLUBS"

Se anuncia una impresionante campaña de marketing para lanzar GameCube en USA

Los "Cube Clubs" son espacios rodeados de **tecnología y modernidad** en los que los americanos ya prueban la máquina y sus juegos. Cada Club cuenta con **32 GameCubes conectadas a televisores de 32" alta definición y un sistema de sonido surround.** Como explica Peter Main, vicepresidente de marketing de Nintendo América, "queremos que la gente tenga una experiencia multisensorial con GameCube". Así, en cada club hay **"Dj's" actuando en vivo y una zona preparada para bailar.** Los Cube Clubs recorren 12 ciudades americanas desde finales de septiembre hasta el lanzamiento, el 18 de noviembre.

Por otro lado, Nintendo América ha anunciado una campaña de marketing, que cuenta con un presupuesto de **75 millones de dólares.** Parte de ese dinero será para los spots televisivos, cuyo responsable es el **director de fotografía de películas como "Seven" o "La Playa".**

LOS SIMPSONS, A GAMECUBE

EA confirma el desarrollo de «The Simpsons Road Rage»

Los Simpsons aterrizarán en GameCube al volante de los **coches típicos de Springfield,** la ciudad donde viven. En «Road Rage» tan pronto conduciremos con toda tranquilidad por las calles de la ciudad, como nos convertiremos en improvisados y **alocados taxistas.** Estará listo a lo largo del año que viene.



¡NUEVAS PANTALLAS!

«ISS» MARCARÁ UN GOLAZO EN GB ADVANCE

Si te gusta el fútbol, te lo llevarás a todas partes con Konami

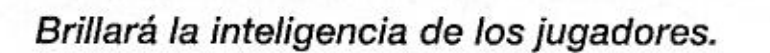
Una **constelación de estrellas** está a punto de llegar a tu Advance. Y no nos referimos exactamente a Mario y compañía, sino más bien a **Zidane, Saviola, Raúl...** futboleros de lujo que formarán parte, con nombre y apellido, del nuevo «ISS» de Konami. Gracias a la licencia firmada con la FIFPro, sabremos quién mueve el balón, quién pasa, quién marca, en todo momento. Y si no dejas que la "documentación" te ciegue, observarás un **campo de fútbol enorme y 22 tipos espigados** corriendo, driblando, lanzándose en plancha, metiendo goles, en fin, haciendo las delicias del respetable.

Para disfrutar de esta sobrecarga de fútbol, prepara tus botas y corre a tu tienda de videojuegos... más o menos **a finales de noviembre.**









Brillará la inteligencia de los jugadores.

Nombres reales... y bien escritos.

"EL MAL" AZOTARÁ TU GAME BOY

¡PRIMICIA!

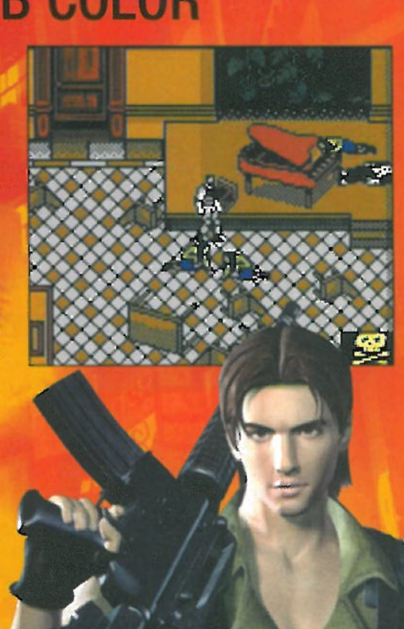
Virgin muestra las primeras imágenes de «Resident Evil» para GB COLOR



El nuevo RE portátil se desarrollará en un gigantesco barco y en un submarino.



Las escenas de combate cambiarán a esta perspectiva, mucho más "directa".



«Resident Evil Gaiden» cambiará de escenario y protagonistas respecto a la saga de Capcom, pero nos seguirá poniendo la piel de gallina. Su esperadísimo estreno en GB Color contará con un nuevo héroe, el fornido **Barry Burton,** que tratará de deshacerse de los zombies que han infestado el crucero de placer en el que viajaba. Ahí, en las cuatro cubiertas del barco y también en un submarino, transcurrirá la acción del juego. Serán más de **100 salas** en las que lidiar con unos zombies mucho más inteligentes y pesados que nunca. Las **peleas serán en perspectiva primera persona** y nos exigirán dotes de estrategia y mucha habilidad. Lo viviremos en **diciembre,** de la mano de **Virgin.**

DESCUBRE EL MISTERIO DE LOS UNOWN EN POKéMON CRISTAL.

La última aventura de Johto para Game Boy Color.

- nueva Pokédex.
- nuevas formas de capturar a Suicune.
- juega como entrenador niño o niña.
- lucha en la Torre Batalla.



disponible el 2 de noviembre

Pokémon

¡Hazte con todos!



pokemon.nintendo.es

©1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

KEMCO INVENTA LA TELEVISIÓN PORTÁTIL

El TV Boy convierte tu Advance en una televisión

Estás en la parada del autobús y el héroe de tu cartucho acaba de espachurrarse contra una roca. Cansado de despegarle de la piedra en cuestión, apagas la consola y... ¿y qué? ¿Que ahora te **apetecería ver las noticias** o una película de la tele? Eso está hecho, o estará. Gracias a **Kemco,** que acaba de presentar **TV Boy,** al instante nos conectaremos al mundo "real". **TV Boy es un completo set de televisión** para GB Advance que incluye **antena y conectores** para videos, cámaras e incluso consolas. Se conectará en la ranura de los cartuchos e irá equipado con su propia fuente de energía. Kemco está desarrollando versiones PAL y NTSC que verán la luz en verano de 2002.

POR FAVOR, SIGA A ESE «CRAZY TAXI»

Acclaim lanzará «Crazy Taxi» en diciembre en USA

«Crazy Taxi» avanza a pasos agigantados en GameCube. Aquí mismo tenéis las pruebas. Según Acclaim, esta versión incluirá **cuatro "pilotos", dos ciudades enormes y 9 minijuegos** que desafiarán nuestro estilo de conducción. Ya sabéis que el objetivo es **llevar clientes de un punto a otro de la ciudad en el menor tiempo posible.** Y que, por el camino, casi todo vale. ¿Una fecha?, ¿qué tal hacia diciembre en USA?



Las imágenes que ha difundido Acclaim de la versión GC dejan ver un juego prácticamente acabado. Finalmente es uno de los estudios de Acclaim, Chentelham, el que se ha encargado del desarrollo del juego.

SÍ, SÍ ES BRITNEY SPEARS

La cantante aparecerá muy pronto en juegos para Game Boy Advance

Noticia de alcance internacional. Prestad atención a lo que viene, sobre todo si os consideráis buenos fans y mitómanos incurables. **THQ publicará juegos basados en la superestrella del pop, Britney Spears.** La compañía americana ha alcanzado un acuerdo con Britney Brand, Inc., que es la marca (de la cantante) que posee los derechos (de la cantante). Bien, el hecho es que esto nos garantiza juegos con la guapa Britney de "prota" en nuestras Game Boy Advance. Y ya está planeado el primero, aunque largo nos lo fían: nada menos que en el 2005.

EL «PLANETA DE LOS SIMIOS» EN VERSIÓN PORTÁTIL

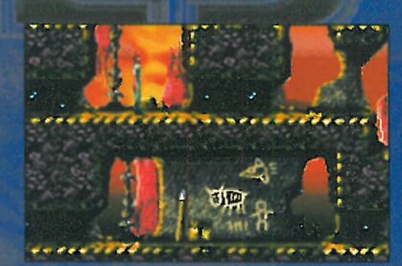
Ubi Soft firma este lanzamiento "peliculero" y anuncia interesantes novedades en GameCube

Los simios se apropiarán de Game Boy Advance y Color con la misma eficacia que lo hicieron de la Tierra en la película de Tim Burton. **Ubi Soft lanzará ambas versiones del film en noviembre,** con un desarrollo que mezclará acción, aventura y plataformas a lo largo de 15 niveles. En ellos reconoceremos escenarios de la película, incluso los enemigos que aparecían en la pantalla grande nos harán sufrir un poquito ahora.

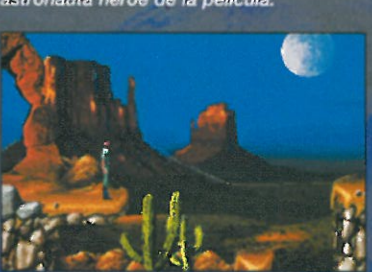
Por otra parte, Ubi Soft ha hecho pública una lista de títulos para GameCube en los que ya está trabajando. Se trata de «Batman Vengeance», «Rainbow Six: Rogue Spear», «Rayman Arena», «Evolution Worlds», «Tarzan» y «Donald Duck». Cinco de estos seis títulos llegarán en marzo. Y serán tan solo los primeros de los **20 juegos para GameCube** que Ubi quiere poner en el mercado a lo largo de 2002.



Nuestro protagonista será Ben, el mismo astronauta héroe de la película.



Tribus humanas, gorilas, mutantes... cada enemigo tendrá su forma de ataque.



Ben podrá correr, saltar, utilizar pistolas y cuchillos a lo largo de los 15 mapas que se prolongará esta aventura.



Los mapeados recogerán el entorno original de la película, entre ellos la selva, la playa o las famosas ciudades de simios.

Ubi Soft


PEPPER, ¡LEGO ISLAND NECESITA TU AYUDA OTRA VEZ !
PEPPER
1500
23768
El alocado Brickster se ha escapado de la cárcel y quiere destruir LEGO Island. Sólo tú puedes detenerle. Para ello, necesitarás usar todos tus reflejos, así como tu inteligencia e imaginación para averiguar todos sus trucos y desafiar todos los obstáculos que encontrarás en el camino. Explorarás 3 islas, conocerás a más de 50 personajes de LEGO, experimentarás 18 niveles de aventuras y acción en distintos escenarios de agua, aire o tierra, y conducirás los vehículos más alocados en 8 únicos subjuegos.
Así que, Pepper, ¿estás preparado para entrar en acción?
LEGO
ISLAND 2
THE BRICKSTER'S REVENGE
LEGO ISLAND 2
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE
Nuevo por GAME BOY ADVANCE
PlayStation
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE
and "PLAYSTATION" are trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
NINTENDO, GAME BOY COLOR™, GAME BOY ADVANCE™, and are trademarks of NINTENDO CO. LTD.
just imagine...
® LEGO, the LEGO logo and the LEGO brick are registered trademarks of the LEGO Group.
® 2001 The LEGO Group.
JOIN THE FUN

TONY HAWK ELEVADO AL CUBO

Activision lanzará «Tony Hawk 3» para GameCube ¡¡este año!!



«Tony Hawk 3» no sólo estaba en desarrollo para GAMECUBE, sino que además fijaos qué pinta tiene en esta **primera pantalla** que sale a la luz. **Neversoft** lo tenía muy calladito, pero al final ha saltado la sorpresa. Esta nueva versión será **muy superior gráficamente** al resto de "Tonys 3" que se preparan, y entre otras mejoras contará con secuencias de vídeo con montón de skaters haciendo el "cabra". A la hora de jugar ya sabéis que podremos controlar a los mejores especialistas, con sus nombres y apellidos, y que rodaremos por zonas de **Los Angeles, Canadá y Tokio.**

Según Activision, «Tony Hawk 3» estará **listo antes de final de año en GameCube,** y podría salir simultáneamente con la versión GB Advance.

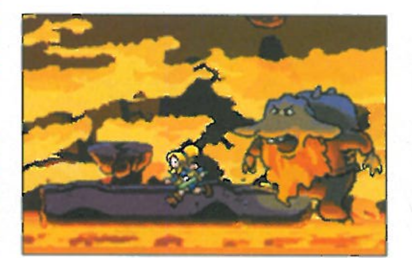
«LADY SIA» LLEGA A GAME BOY ADVANCE

TDK Mediactive lanza una nueva superchica al estrellato

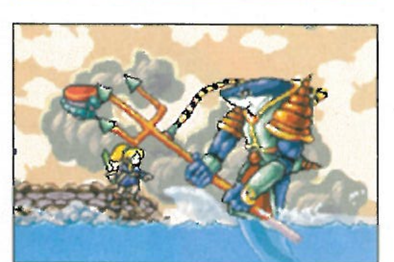
«Lady Sia», la primera apuesta de TDK Mediactive para Game Boy Advance, será una **mezcla de acción, plataformas, carreras, lucha y puzzles.** Lo que se dice un cóctel ideal, para todos los públicos, que se acompañará de un estilo gráfico muy especial (en plan anime) y de una **definición técnica sobresaliente.**

Además de rodearnos de elementos mágicos y personajes muy imaginativos –nos las veremos con hasta 38 caracteres, cada uno con su personalidad y movimientos únicos-, «Lady Sia» promete entretenernos durante muchas horas en sus **36 coloristas niveles.**

La cita es en **octubre,** de la mano de TDK Mediactive.







Cada nivel estará coronado por un jefe final, de "currado aspecto".



Los decorados serán pueblos medievales y lugares cargados de magia.

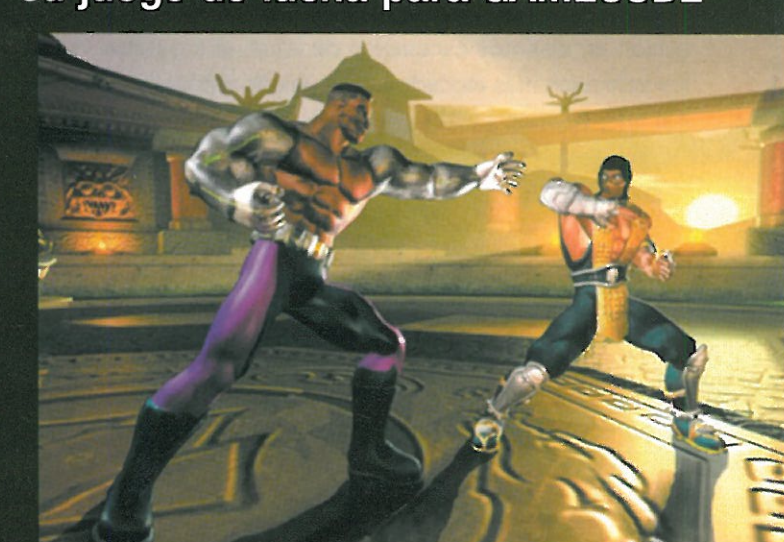
UNA NUEVA GENERACIÓN «MORTAL KOMBAT»

Midway "reinventa" su juego de lucha para GAMECUBE

Midway ha anunciado el desarrollo de un nuevo **«Mortal Kombat» que llegará a las consolas de nueva generación, GameCube y Game Boy Advance** entre ellas, a lo largo del año que viene.

La compañía americana quiere volver a hacer de su juego un referente en títulos de lucha, y no va a escatimar medios: de momento está planeado **un nuevo motor** y nos han prometido "revolucionar" movimientos y técnicas de combate.

Estaremos atentos a las evoluciones de este clásico que, aunque Midway no quiere mojarse, **podría estar listo en otoño del 2002** para GameCube.



GAMECUBE INVADE JAPÓN

El 14 de septiembre, Nintendo lanzó 450.000 GameCube

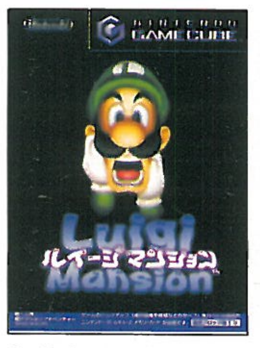

Hubo mucho movimiento en las tiendas de Akihabara, Tokio, durante el lanzamiento de GameCube. Hacia marzo de 2002, Nintendo espera haber vendido 4 millones de GC.

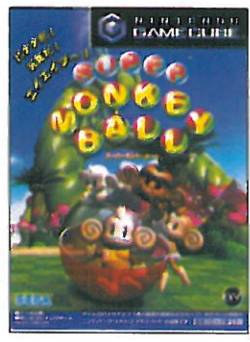
El 14 de septiembre, GameCube despegó en Japón con la fuerza esperada: se lanzaron 450.000 máquinas y, según datos oficiales, 300.000 "volaron" de las tiendas.

Tres juegos acompañaron a la máquina. Dos de Nintendo, «Luigi Mansion» y «Wave Race, y uno de Sega», «Super Monkey Ball». También salieron a buen ritmo de las tiendas. La mayoría compró dos títulos (los dos de Nintendo) aunque el "ganador" momentáneo parece ser el juego de Luigi.

El **18 de noviembre,** GameCube aterrizará en Estados Unidos a un precio de **199$** (unas 38.000 ptas) y con unos **15 títulos disponibles.**


¡Qué envidia, cuántas CUBES! Sí, se pusieron a la venta 450.000 consolas.



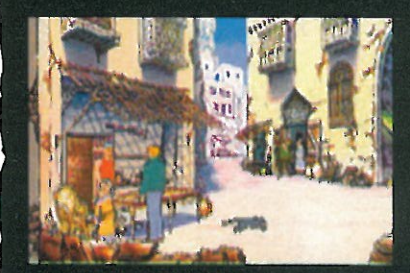




Carátulas para la posteridad. *Así son las portadas de los tres primeros juegos para GameCube. Dos de ellos son de Nintendo, y el tercero, «Monkey Ball», de Sega.*

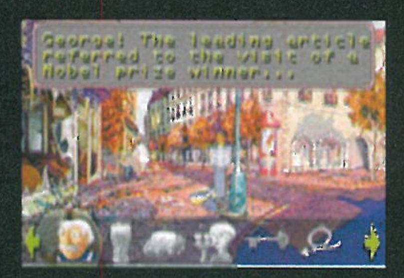
¡QUÉ BONITO «BROKEN SWORD»!

El juego de Bam! romperá los moldes gráficos de GB Advance

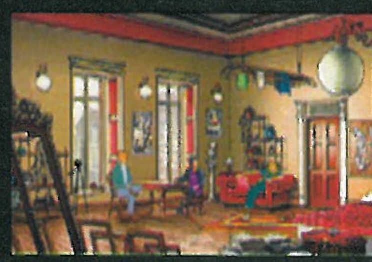

El juego se desarrollará en diferentes localizaciones. En esta pantalla, nos encontramos en Marrakech.


Las conversaciones con los lugareños serán las únicas pistas que tendremos para resolver los diferentes enigmas.

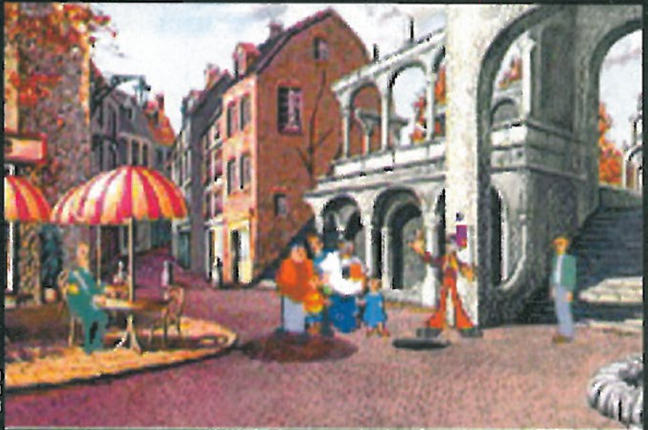
Si «Alone in the Dark» puso el listón de calidad por las nubes en GB Color, ya tenemos candidato para hacer lo propio en Advance. El juego es «Broken Sword: Shadow of the Templars», conocida **aventura de puzzles** entre los usuarios de PC, que está siendo traducida con primor por **Revolution,** autores del juego original. La compañía **BAM!** se encargará de hacernos llegar esta pieza de arte a principios de 2002.



El sistema de juego será estilo aventuras de PC. Mediante un cursor, manejarás a tu héroe y elegirás los objetos.


En un bohemio estudio de Paris estará nuestra sede central.


El motor gráfico será impresionante. El juego rezumará belleza por todas partes.


Aunque los fondos serán estáticos, siempre tendremos la sensación de que nos movemos dentro de ellos, gracias a los efectos de escalado que veremos en todos los personajes. De nuevo el motor gráfico se "sale".

45 NUEVOS JUEGOS DE GAMECUBE Y GAMEBOY ADVANCE





MIRA AL FUTURO CARA A CARA, JUEGO A JUEGO

El Spaceworld de este año ha tenido un claro color, el moradito, el de GameCube y Advance. Pero estuvimos también en el Nintendo Show 2001, en Londres. Y aquí está TODO lo que vimos en ambos eventos.

GAMECUBE

LA LLEGADA DE GAMECUBE ESTÁ PROVOCANDO UN ALUVIÓN DE NOVEDADES. ANTICÍPATE AL FUTURO Y DESCUBRE TODOS LOS JUEGOS QUE ESTÁN EN EL HORNO DE LAS PRINCIPALES COMPAÑÍAS.

1080° SNOWBOARD



■ SNOWBOARD
■ NINTENDO

Left Field se está encargando de llevar todas las emociones que vivimos con este juegazo de N64, a la todopoderosa Game Cube. Aunque en el Spaceworld no hubo versión jugable, pudimos hacernos una idea de lo que ofrecerá una vez concluido, gracias a las imágenes sorprendentes que aquí mostramos. Y los programadores mismos dijeron que bueno, que así pierde, que lo que sorprende de verdad es verlo en movimiento. Un juegazo que **incluirá varios circuitos del primer 1080°, y mucha novedad técnica.**

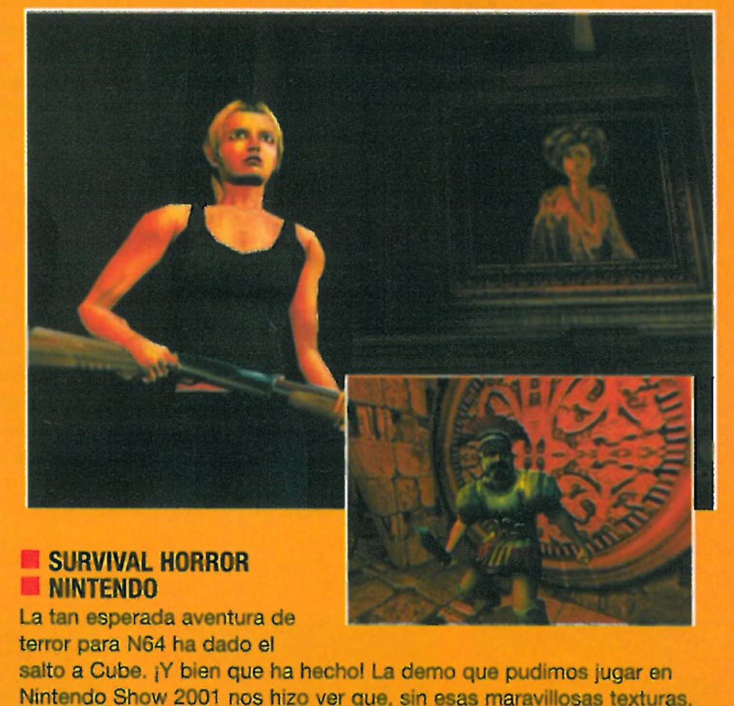
ANIMAL FOREST+



■ RPG
■ NINTENDO

La extraña aventura campestre que sólo los japoneses pudieron vivir en N64, va a tener su versión Cube, esta vez también para Europa. Nintendo lo define como un **"juego de comunicación"**, pues el objetivo no es otro que vivir, día a día, en un bosque repleto de personajes, y pasar el tiempo hablando con ellos, yendo a pescar, decorando tu casa... Y además tendrá **interactividad** con el cartuchito homónimo de Advance.

ETERNAL DARKNESS



■ SURVIVAL HORROR
■ NINTENDO

La tan esperada aventura de terror para N64 ha dado el salto a Cube. ¡Y bien que ha hecho! La demo que pudimos jugar en Nintendo Show 2001 nos hizo ver que, sin esas maravillosas texturas, no resultaría lo suficientemente real. En Diciembre, Japón acogerá esta aventura a través del tiempo, llena de peligros y personajes por manejar.



DURANTE EL SPACEWORLD SE PUDIERON ADMIRAR LOS NUEVOS COLORES QUE PRÓXIMAMENTE LUCIRÁ GAME CUBE EN JAPÓN. EL "PROTOTIPO" ERA MORADO, PERO TAMBIÉN EL NEGRO Y EL NARANJA TENDRÁN SU OPORTUNIDAD EN EL MERCADO.

VIRTUA STRIKER 3



■ FÚTBOL
■ SEGA

El mismo equipo que está desarrollando este título para los salones recreativos es el encargado de realizar nuestra versión Game Cube. **Amusement Vision,** que así se llaman, dice que el juego en GC tendrá **60 equipos** de todo el mundo con los que jugar el **Mundial 2002,** torneos, o ligas entre amigos.

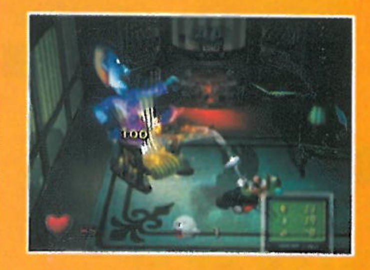
BOMBERMAN GENERATION

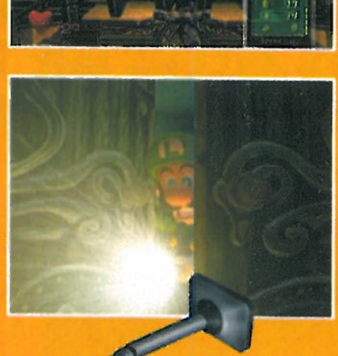
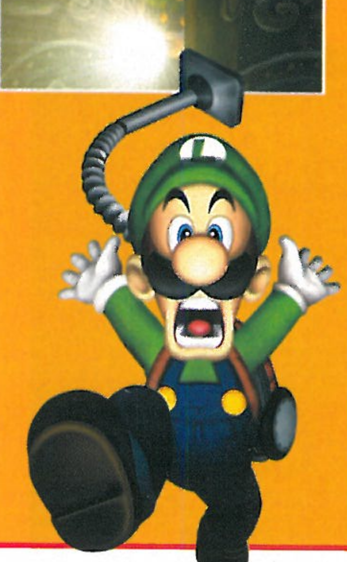


■ AVENTURA
■ HUDSON

Bomberman vuelve a Nintendo, cómo no. Esta vez con un **motor gráfico tridimensional,** que permitirá giros de cámara a placer, y dentro de un entorno lleno de colorido en el que las bombas ya no explotarán hacia "los cuatro lados", sino a lo bestia. Tendrá más parecido con la última **aventura-RPG** vivida en GB que con cualquier otra entrega.

LUIGI'S MANSION



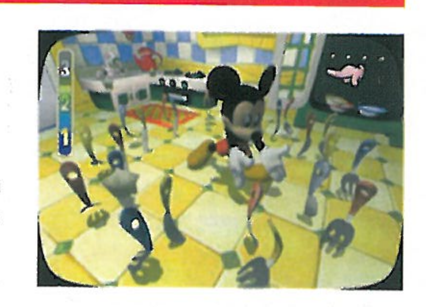
- AVENTURA
- NINTENDO

El juego de Nintendo sorprenderá por todos lados. Para que os hagáis una idea, es la primera vez que vemos que la luz ilumina como en la realidad, que una tela se comporta como tal cuando es aspirada por Luigi... En cuanto a jugabilidad, **reina la imaginación.** En realidad será un **puzzle,** pero con un sistema de juego que obligará a utilizar reflejos y habilidad para atrapar los fantasmas de esta mansión.

DISNEY'S MICKEY

- AVENTURA
- NINTENDO-CAPCOM

Se sabe muy, muy poco de él. Su aparición en GameCube está aún en pañales, aunque bien puede ser que Capcom, sus desarrolladores, tengan más de lo que muestran. Pero eso sí, el **estilo gráfico** lo sitúa en un lugar de privilegio para los **"Disneyfilos"**: parece una escena de "Fantasía".



DONKEY KONG RACING

- CARRERAS
- NINTENDO

Se esperan maravillas de él. Consistirá en **correr por circuitos en medio de la jungla, a lomos de animales,** llenos de ítems para recoger y, gracias a GameCube, con un nivel de detalle que permitirá ver una **jungla viva.** Y con modo "4 colegas", claro.



SUPER MONKEY BALL

- PUZZLE-ACCIÓN
- SEGA

Sega ya tiene en el mercado japonés su primer título para GC. Consiste en **guiar a un mono "embolao" por un escenario lleno de obstáculos** que evitar, bananas que coger y bordes por los que no caer. Además del arcade, se incluirán modos extra.



DOUBUTSU BANCHO

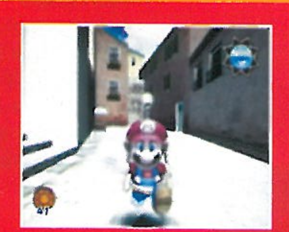


- RPG
- NINTENDO

Su empaquetado aspecto no da una idea de lo que es. En este juego de gráficos "en bloque", proyecto que también ha dado el salto de N64 a GC, **el objetivo es hacerse el "rey de los animales".** Tu serás uno de ellos, e irás cazando a los que puedas, de manera que vayas evolucionando y consiguiendo más habilidades hasta hacerte el "rey del meollo". Saru Brunei, responsable del proyecto, escogió un equipo de **artistas ajeno al mundo de los videojuegos** para su desarrollo. Y, desde luego, original sí va a quedar.

LOS NUEVOS MARIO Y ZELDA, SÓLO EN VÍDEO





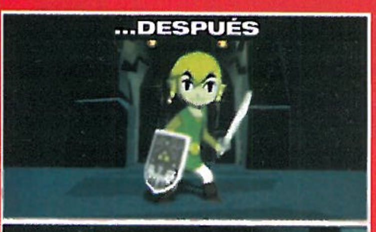

MARIO. Por primera vez, el fontanero no está apoyando el lanzamiento de una consola de Nintendo. Pero es que su próximo título promete ser especial. «Mario Sunshine» será el gran bombazo de Miyamoto.

No estuvieron totalmente ausentes, la verdad. Como sabéis, **se vieron en forma de videos, presentados por el mismísimo Miyamoto.** En cuanto a Mario, sabemos que el título provisional es «Mario Sunshine». El entorno 3D y los personajes vistos, no dejaron nada claro cuál sería el objetivo del juego, y tampoco vimos nada extraordinario. Pero, según Miyamoto, ésa era la intención. Se espera para el verano del 2002. Por parte de Zelda... ¿recordáis aquel primer video que demostraba la potencia de GameCube? Pues ya podéis olvidarlo porque **el proyecto Zelda ha cambiado radicalmente.** Visualmente, ya veis. Además, tomará un cariz, por lo visto, algo menos rolero de lo habitual y Link será un chavalín.

ANTES...




...DESPUÉS

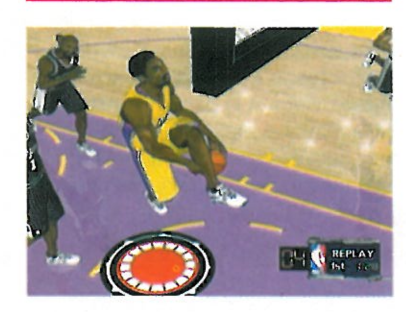



ZELDA. A la izquierda, las primeras imágenes de Link en GameCube. ¡Qué gráficos! Y a la derecha, la imagen de Zelda en la actualidad: un dibujo animado total. Por Diciembre del 2002 sabremos en qué termina todo esto.



EL GENIO ENTRE GENIOS, NUESTRO **MIYAMOTO**, SE ENCARGÓ PERSONALMENTE DE PRESENTAR LO MÁS IMPRESIONANTE DE **NINTENDO** EN EL ESPECTÁCULO QUE ORGANIZARON PARA EL **SPACEWORLD 2001**.

NBA COURTSIDE



■ **BALONCESTO**
■ **NINTENDO-LEFT FIELD**

Fue la repera en N64, y en GC lo mismo. Nos esperan **los rostros más fidedignos de la historia,** y un movimiento suave con **animaciones realistas.** Lo pudimos jugar en el Nintendo Show de Londres, y la sensación visual y auditiva es de pura retransmisión televisiva gracias a un animoso comentarista. Además podremos crear jugadores eligiendo incluso ¡su nariz! En Enero en USA.

FIFA 2002



■ **FÚTBOL**
■ **EA SPORTS**

La sofisticación del deporte rey tendrá su entrega en GC. Partiendo de la base programada en PS2, los autores de «FIFA 2002» han mejorado aspectos como la animación y ciertos detalles gráficos, para intentar sacar todo el partido a la nueva consola de Nintendo. A los modos esperados (Mundial, liga,etc.) se suma un modo entrenamiento para tener un control total. Para **noviembre,** en las tiendas.

RUNE



■ **ACCIÓN-RPG**
■ **FROM SOFTWARE**

Serás una princesa y defenderás tu reino luchando contra las fuerzas de la oscuridad. ¿Para qué más argumento? El **Rol** de From Software ha dejado atónitos (y babeantes) a muchos jugones. Aún estaba al 30%, pero ya se pudo jugar y ver que, además de deambular por un mapa 3D alucinante, en los **combates te manejarás por medio de... ¡cartas!** ¡Una bomba! A finales de año, más.

STAR FOX ADVENTURES



■ **AVENTURA**
■ **NINTENDO-RARE**

«Dinosaur Planet», inicialmente para N64 se ha convertido en el «Star Fox Adventures» que **vimos en Londres.** Así, el protagonista ahora es **Fox McCloud,** y tendrá que apañárselas para rescatar a la princesa del planeta: ¡una bella...! Una pterodáctilo hembra. Para ello contaremos con la ayuda de habitantes del planeta, como Tricky, el triceratops, pero también veremos a los demás componentes del equipo Star Fox. Aún sin fecha.

SSX TRICKY



■ **SNOWBOARD**
■ **ELECTRONIC ARTS**

Ya sabéis que va de Snowboard, y que será rival directo de «1080º». Para conseguir la supremacía, cuenta con notables mejoras respecto a otras versiones, como **escenarios más largos y difíciles, nuevos esquiadores,** e incluso un sistema que determinará quién es amigo o no dependiendo de tu comportamiento en cada carrera. ¡Y hasta te pueden pegar!

David Gosen, Director de Marketing de Nintendo Europa

"Gamecube va dirigida a todo el que le guste jugar con grandes juegos"

▶ ¿Cuáles son las expectativas de Nintendo Europa con GameCube?
Son muy buenas, por una razón muy sencilla: la experiencia de juego es simplemente diferente. ¿Has jugado con Luigi Mansion? La luz de las velas, los reflejos en los espejos... Wave Race, la calidad del agua... la clase de cosas que no veías en N64, y que no verás en X-Box ni en PlayStation 2.

▶ ¿Cuándo llegará a Europa?
Está prevista para Primavera 2002. La fecha definitiva dependerá del éxito que tengamos en Japón y Estados Unidos. Puede que se vendan muchas unidades y no tengamos suficiente producto para llegar a tiempo a Europa. En ese caso no me importaría esperar. No quiero lanzar la consola sin suficiente software.

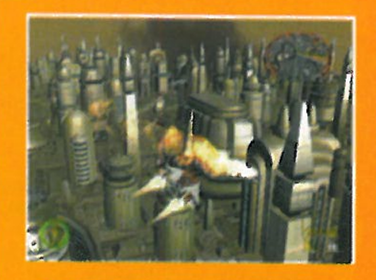
▶ ¿Se sabe algo sobre el precio?
Que en Estados Unidos es 199$. El hecho de que cueste 100$ más barata que sus competidores deja claro que GameCube es una consola dedicada por entero a los juegos. No hay DVD, no hay multimedia, sólo juego.

▶ ¿De qué edad es el público al que va dirigida la consola?
No hay una edad determinada, está hecha para todo aquel que le guste jugar con grandes juegos. Nuestros juegos no son de 14, 18 ó 20 años... porque mi hija de 9 años jugará con «Luigi Mansion», y yo mismo disfrutaré con «Mario Sunshine» o con «Super Smash Bros»... Si te gustan los grandes juegos, te gustará CUBE.

▶ ¿Seguirán llegando títulos para N64 durante el 2002?
Nintendo 64 va a ir apagándose. Los "third parties" han dejado de producir nuevos juegos y nuestra actividad tenderá a eso. De todas maneras N64 está funcionando muy bien en Europa, y no podemos decir que esté en absoluto acabada.



STAR WARS ROGUE LEADER





■ SHOOT'EM UP ■ LUCAS ARTS

Los seguidores del genial «Rogue Squadron» se van a morir de gusto. Aquí encontrarán el mismo **estilo de juego (pilotaje y combate aéreo)** con una nueva trama, basada también en la historia original, en la que se reproducirá la gloriosa fundación del Rogue Squadron. Te verás en la piel de **Luke Skywalker,** en el Red Squadron, rodeado por los **gráficos más bestiales** vistos en GC y una sensación Star Wars total.

UNIVERSAL STUDIOS:THEME PARK



■ MINIJUEGOS
■ KEMCO

En el papel de un chaval, debes **recorrer el parque temático de Universal Studios,** visitando **cada una de sus atracciones,** que se convierten en **minijuegos** en nuestra GameCube. La pinta es excelente y los dos minijuegos que pudimos jugar, divertidos. Para **diciembre** en Japón.

SHIN KYOJIN NO DOSHIN



■ SIMULADOR DE DIOS
■ PARAM

Eres un Dios. Gigante, amarillo y si eres bueno o malo, lo decidirán tus fieles. En este título lanzado en 64DD, mejorado para GC, el **objetivo es crear una civilización** que sobreviva gracias a ti. Tú moldearás el terreno, hablarás al pueblo...

PHANTASY STAR ONLINE



■ RPG
■ SEGA

Aún al 30%, y todavía muy parecido gráficamente al de la consola de Sega, fue **el único juego que mostró las capacidades on-line de GC** mediante un módem adaptado. Si te gusta el rol puro, el futuro es...

METROID PRIME

■ SHOOT'EM UP
■ NINTENDO-RETRO STUDIOS

Se dice que, además de la vista en 1ª persona, tendrá otra en 3ª, que las escenas intermedias serán la pera y... y no se sabe nada, excepto que la cosa sigue adelante y que **saldrá en algún momento del año próximo.**

SONIC ADVENTURE 2



■ AVENTURA
■ SEGA

Solo se pudo jugar una demo de dos niveles en el Spaceworld, pero Sonic parece que se va adaptando al mundo Nintendo. Aunque aún sin fecha, el personaje (algo anguloso aún) se desenvolvía a una **velocidad de vértigo por una enorme ciudad** o un frondoso bosque, sin problema. Falta mucho diseño, pero promete.

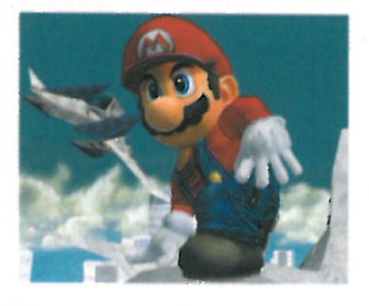
SOUL CALIBUR 2



■ LUCHA
■ NAMCO

Llorad si queréis, pero todavía queda mucho para ver este titulazo en nuestras GC. Eso sí, el tiempo hace falta, precisamente, para realizar **el mejor juego de lucha con armas nunca visto.** A la panda de Astaroth, Mitsurugi y compañía, se sumarán tres nuevos luchadores que darán aún más variedad a la nueva entrega.

SUPER SMASH BROS. MELEE





■ LUCHA ■ NINTENDO

Apasionados todos, la secuela del título de N64 vendrá con **cuatro nuevos personajes: Bowser, Peach, Sheik** (Zelda: OOT) y la gentecilla del antiguo **«Ice Climber».** Ellos y todos los de N64 se verán las caras en un clon del primer "Smash" en cuanto a jugabilidad, y una **demostración de "poder GC" en cuanto a gráficos,** movimientos, control y modelado 3D. El juego ya está terminado.

PIKMIN





■ ESTRATEGIA-ACCIÓN ■ NINTENDO

Los viejos argumentos siguen siendo válidos. En este juego **ideado por Miyamoto, debes recuperar las partes de tu nave,** despedazada tras chocar en el planeta de los Pikmin. Son unos **bichitos mitad planta, mitad animalillo** (ahí arriba hay una foto de familia) que acatarán tus órdenes, de manera que aunando sus fuerzas podrás superar todas las dificultades que planteen habitantes o entorno. Está ya a puntito.

GB ADVANCE

SABREWULF





■ **NINTENDO-RARE**
■ **PLATAFORMAS PUZZLE**

El juego más buscado de RARE estaba al completo en el SHOW de Londres. Acercándonos pudimos ver un **plataformas impresionante,** construido sobre el motor de «Donkey Kong Country» (los escenarios pre-renderizados son la prueba) pero con su personalidad propia. Ése que veis saltando es **Sabreman,** nuestro héroe, y deberá recuperar todos los ítems birlados por Sabrewulf. Para ello, además, tendremos que convencer a ciertas criaturas para que nos ayuden.

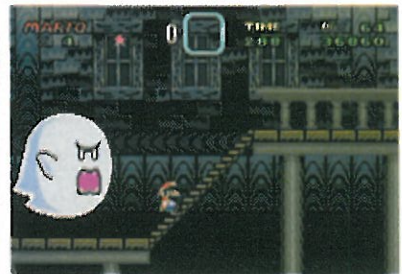
TANTO EL "NINTENDO SHOW" DE LONDRES COMO EL "SPACEWORLD" NIPÓN FUERON TAMBIÉN UN BUEN ESCAPARATE PARA PRESENTAR LO QUE DENTRO DE POCO TIEMPO ESTARÁ EN NUESTRAS ADVANCES. ¡¡LA SEGUNDA GENERACIÓN YA ESTÁ EN CAMINO!!

SUPER MARIO ADVANCE 2

■ **NINTENDO** ■ **PLATAFORMAS**

No tiene fecha aún de llegada, pero por los menos todavía nos quedan uñas para comernos. Lo que veis aquí es exactamente una **versión portátil** del increíble **Super Mario World de SNES.** Tal cual lo disfrutamos, con el añadido de un modo versus Mario Bros para hasta cuatro jugones. Qué gloria.





SATORU IWATA, DIRECTOR DE NINTENDO, MUESTRA EL CABLE LINK QUE CONECTARÁ GAMECUBE Y GB ADVANCE. YA HAY DOS TÍTULOS EN MARCHA, QUE NOS PERMITIRÁN JUGAR EN LAS PANTALLAS DE LAS DOS CONSOLAS SIMULTÁNEAMENTE: KIRBY Y ANIMAL FOREST.

GRADIUS





■ **KONAMI**
■ **SHOOT'EM UP**

Todo un **clásico del matamarcianos** regresará en **noviembre.** Su estreno en pantalla portátil vendrá precedido de un **rediseño** que no obstante dejará intacto el sabor de este *shooter* lateral. Tendremos **8 nuevos escenarios** y armamento de todo tipo en pantalla para hacer frente a enemigos y **jefes finales,** que según la tradición, **serán enormes.**

STREET FIGHTER ALPHA 3





■ **CAPCOM** ■ **LUCHA**

Al grupo inglés **Crawfish** le ha caído en suerte este trabajito que es una perita en dulce (¿quién no se lo comería?). Tranquilos porque tienen mucha experiencia en el tema: **«SF Alpha Warriors Dream»** de GBC es suyo. Pero alto sí que se han puesto el listón. **Han tomado como base la versión de Dreamcast,** se han traído los modos de juego de ese disco (incluyendo World Tour y Survival) y han añadido un versus para dos consolas. A los **¡¡34!! luchadores** sumarán tres exclusivos para esta versión, que disfrutarán al máximo combatiendo en **escenarios 2D lujosos,** con animaciones que llevarán la lucha a otro nivel. Ah, y no faltarán combos, especiales, bloqueos, counters...

B. O. F.



■ **CAPCOM**
■ **RPG**

Capcom resucita uno de sus **RPG-estrella** para que reluzca brillante en GB Advance. Dentro nos espera un chaval de nombre **Ryu** cuya misión es vencer a la **diosa Tyr y recuperar el control sobre los dragones.** Por el camino tendremos combate por turnos, buenos gráficos, muchos personajes y adictivos minijuegos. **Noviembre** podría ser la fecha...

GOLDEN SUN




■ NINTENDO ■ RPG

Llega con la etiqueta de **"experiencia mágica"**. Será porque en este juego de Rol deberemos recuperar un artefacto mágico sin el que el mundo se iría al garete. Pero no será fácil. El argumento nos obligará a **dominar los cuatro elementos: tierra, agua, aire y fuego,** y a combinarlos con poderes psíquicos. Si no, siempre puedes consultar en las ciudades. A quién no se le ha escapado un secretillo, ¿verdad?

DIDDY KONG



■ NINTENDO-RARE
■ CARRERAS

Si eres fan de la "familia" Rare, hemos llegado a tu juego. **Kongs contra Kremlings en el aire,** volando en locos aviones. Elige montura y prepárate para surcar **10 frenéticos mundos** en dos modos de juego: historia y "dogfight", o sea todos contra todos. Un último detalle: incluye **"tilt mode"**, lo que quiere decir que controlaremos nuestro avión con sólo mover la consola.

LUNA BLADES



■ RPG
■ NINTENDO

Nintendo se ha referido a este juego con un **simple RPG de acción basado en personajes de diseño Anime.** Tanta "emoción" no se corresponde al protagonismo de este cartucho durante el Spaceworld de Tokio, aunque a decir verdad estamos ante una de esas "japonesadas" que ¿nunca llegarán a nuestras Advances? No, hombre, no seáis tan pesimistas...

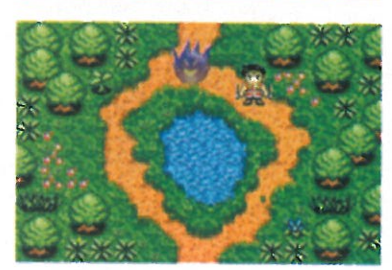
Z.O.E. 2173



■ KONAMI
■ ESTRATEGIA

Advance recibirá la segunda entrega de «Zone of the Enders», exitoso disco de 32 bits. Pero estamos ante un cartucho de **estrategia puro y duro,** con peleas por turnos basadas en un innovador sistema llamado **Interactive Action System.** Un jueguecito muy cerrado, que ya veremos qué salidas tiene por aquí.

SUIKODEN



■ KONAMI
■ RPG

Konami enfila su producción en Game Boy Advance eligiendo sus mejores RPG de 32 bits. **«Suikoden» es un ROL suave,** con personajes diseñados al **estilo Manga** y un aspecto gráfico bastante interesante. Si no sois RPG-adictos, tranquilos porque enseguida le cogeréis el tranquillo.

JP3 DINO ATTACK



■ KONAMI
■ ACCIÓN AVENTURA

El nombre ha cambiado, pero no la mecánica. Este **rebautizado «Dino Attack» (ex «Primal Fear»)** será una aventura de acción 3D que nos propondrá escapar de la peligrosa isla Sorna. Durante el caminito, a base de **vista isométrica,** seremos "adulados" por montones de dinos, y tendremos que usar cabeza y cuerpo para movernos/escapar por cada nivel: puertas cerradas, recoger armas, no perderse...

LEGEND OF STAFI



■ NINTENDO
■ PLATAFORMAS

Eres una estrella de mar que nada, camina, corre y ataca a los enemigos, y con esa pinta tendrás que recorrer **burbujeantes escenarios diseñados al estilo Mario.** Y ahora que nos damos cuenta, los "enemigos" también nos suenan, ¿no? Bien, en realidad el juego está basado en el manual "no escrito" sobre cómo hacer juegos de plataformas, y además incluirá recogida de monedas.

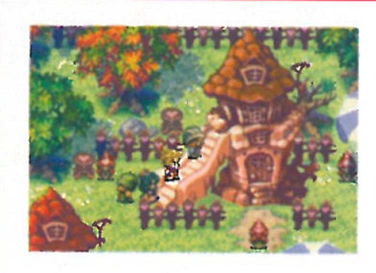
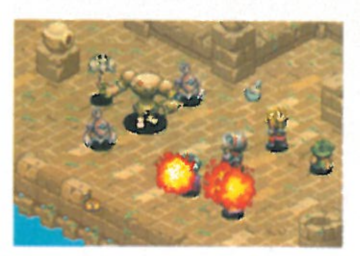
KING OF FIGHTERS




■ SNK ■ LUCHA

Una de las **estrellas del Spaceworld.** ¡Menudos son los japoneses para estas cosas! Además, un poco de seriedad que esta saga ha hecho historia, hombre. El cartucho que nos ocupa contará con la participación de alrededor de **20 personajes,** con nuevos luchadores desarrollados en exclusiva para esta versión. Los amigos contarán con golpes, técnicas y secretos que vamos a tardar en dominar. Ojalá sea así.

MAGICAL VACATION

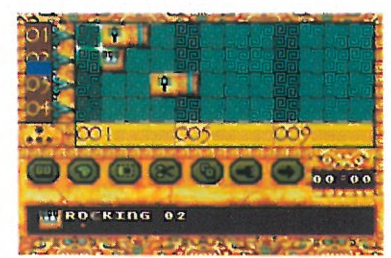



■ NINTENDO ■ RPG

Los personajes y escenarios de este juego recuerdan a aquel clásico de SNES, sí, a **«Secret of Mana»**. Bueno, la verdad es que lo han hecho los mismos, así que no es de extrañar el parecido. **Gráficamente es muy detallado,** utiliza colores pastel y hace gala de efectos alucinantes. Y a la hora de jugar nos sumergirá en batallas con hechizos mágicos, visitas a ciudades, diálogos, ítems... lo que se espera de un RPG.

EL PÚBLICO JAPONÉS RESPONDIÓ ENTUSIASMADO A LOS ESTRENOS DE GAME BOY ADVANCE, EN ESPECIAL JUEGOS CON TANTO TIRÓN COMO STREET FIGHTER ALPHA 3, SUPER MARIO ADV. 2 O SABREWULF. TAMBIÉN TRIUNFARON BUENOS RPG COMO MAGICAL VACATION O GOLDEN SUN.

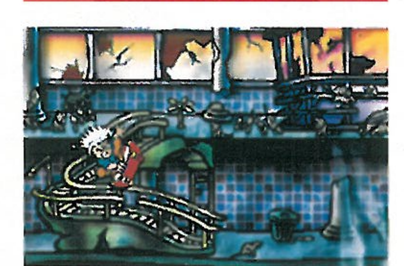
POCKET MUSIC



■ RAGE
■ MUSICAL

Con este juego podremos crear nuestras propias composiciones. Mezclando los **samples, ritmos, canciones** que incluye (más o menos **600 samples de alta calidad e instrumentos**) nos convertiremos en DJ´s portátiles. «Pocket Music» trae además un editor para que **diseñes tus propios sonidos,** y una versión de «My name Is» de Eminem.

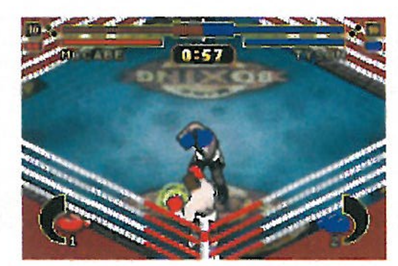
NO RULES GET PHAT



■ TDK
■ SKATEBOARD

El líder de los No Rules Crew, un tal One Eye Jack, te invita a que practiques skate, snow y otras habilidades para acabar con unos aliens "punkazz" que están invadiendo la Tierra. Esto vendrá a ser más o menos **cinco mundos de imaginación desbordante y gráficos pletóricos** (y originalísimos) a lomos de una tabla rodante.

MIKE TYSON



■ UBI SOFT
■ BOXEO

Un nuevo título de boxeo se presenta en sociedad patrocinado por el tremendo Tyson. Sus credenciales son así, tremendas, con más de **90 boxeadores** (más 10 ocultos), modo para dos jugadores (cable link), tres niveles de dificultad y la posibilidad de **"construir" a nuestro propio boxeador** de la mano de un "currado" modo training. También veremos algunos alardes técnicos, como la **rotación de los rings** (se preparan 16 escenarios de combate) con el movimiento de los boxeadores.

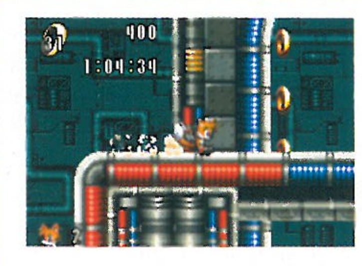
ANIMAL FOREST



■ NINTENDO
■ AVENTURA

La versión Advance de «Animal Forest» se presentó en el Spaceworld como uno de los primeros juegos que aprovecharán la **opción LINK entre Advance y GameCube.** Ya conocíamos la existencia de la versión CUBE y ahora estamos ante lo que veremos en la pantalla de Advance cuando el juego se "descargue" en la portátil. Un **escenario colorista y bien detallado** en el que movernos en busca de nuevos personajes con los que dialogar.

SONIC ADVANCE





■ SEGA ■ PLATAFORMAS

Detener al Dr. Robotnik volverá a ser la clave. Para eso tendremos que **ayudar a Sonic, Tails, Knuckles o Amy** a recoger las **Esmeraldas del Caos,** que es la medicina contra doctores malvados. Si estás familiarizado con la saga SONIC, te espera una jugabilidad muy similar, con los clásicos gráficos 2D y un diseño sobresaliente de las diferentes fases. No faltarán a la cita elementos como la **supervelocidad SONICa, la recogida constante de anillos y los loopings, puzzles y trampas** de los escenarios. Como novedad, un modo a 4 que promete piques.

Satoru Iwata, Director de Nintendo Co. Ltd.

"Card-e Reader es el próximo software de Pokémon para GB Advance"

▶ ¿Cuál cree que será la reacción del público japonés al lanzamiento de GameCube?
Los japoneses van a notar el cambio de dirección que hemos tomado respecto a nuestros competidores, aunque realmente apreciarán el cambio en toda su dimensión cuando prueben los juegos.

▶ Hemos visto cómo funciona la opción Link entre Advance y CUBE y estamos alucinados...
Estamos ante algo que jamás nadie había explorado. Basta conectar las dos consolas y podremos utilizar la GB Advance como mando de control de CUBE, o bien hacer que GameCube descargue datos en el cartucho de Advance y el juego se desarrolle simultáneamente en las dos máquinas.

▶ Uno de los juegos para esta opción LINK podría ser un nuevo Pokémon...
Sí, estamos considerando seriamente un juego de Pokémon con este tipo de conexión. El nuevo Pokémon para Game Boy Advance, que saldrá a finales de 2002 en Japón, podría incluir esta opción.

▶ ¿No va a haber otro Pokémon antes?
No, Card-e Reader es el próximo software de Pokémon para Advance.

▶ La última. ¿Está contento con el apoyo que está recibiendo CUBE por parte de los licenciatarios?
Bien, Nintendo está convencida de que los "third parties" no garantizan el éxito de una consola. La misión de Nintendo es tratar de hacer el software más atractivo porque así brillará el hardware y los "third parties" no se podrán resistir a trabajar con nosotros. Además, CUBE es una máquina muy eficiente, que no hace perder el tiempo a los programadores resolviendo problemas de programación. De esta manera los desarrolladores pueden emplear su tiempo trabajando en los juegos y no en los errores.



Para ponerlo en una vitrina

POKéMON CRISTAL

Camina, vuela, decora tu cuarto, surfea, cava, monta en bici, llama a tus amigos, escucha la radio... ¡Ah!... ¡Y captura los 251 Pokémon!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- RPG
- NOVIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **GAME FREAK**
- Lanzamiento en USA: **JULIO 01**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En su lanzamiento en Japón, Cristal vino unido a una increíble novedad tecnológica. Con el adaptador para **teléfono móvil,** los japoneses pueden intercambiar Pokémon y combatir entre ellos sin tener que depender de un cable.
- Es el primer juego de Pokémon **diseñado exclusivamente para jugar en Game Boy Color...** o Game Boy Advance...

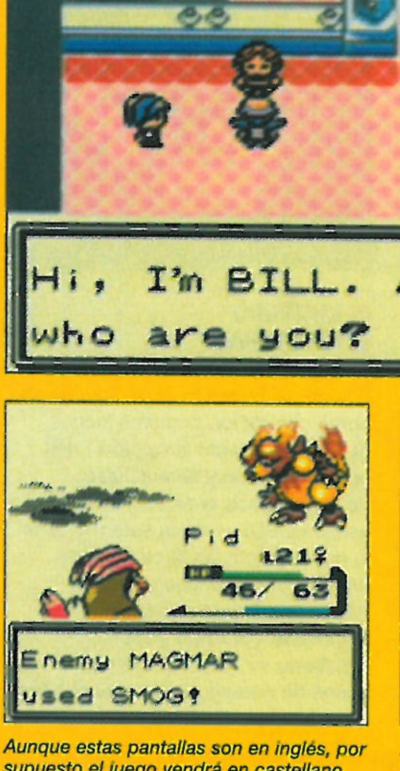
EL SIGUIENTE...

...Será en Game Boy Advance y apostamos a que cambiará radicalmente su aspecto. Cristal es el último de los juegos de la generación Pokémon GB/GBC.





Todos los días, **Buena** te contará desde su programa de radio **una clave distinta,** que te canjeará por regalos cuando vayas a verla. **Esto sí que será exclusivo en Cristal.**



Aunque estas pantallas son en inglés, por supuesto el juego vendrá en castellano.



Hay veces que la gente te contará cosas muy útiles. No les esquives.

A estas alturas parece ridículo que alguien no tenga un cartucho de Pokémon para Game Boy... aun así, en caso de que conozcas a alguien que no se haya decidido aun a unirse al fenómeno, debes convencerle de que **Cristal es la opción definitiva,** pues tendrá **todo lo que había** en los anteriores juegos pero **perfeccionado hasta el límite,** con ese gusto por los detalles al que Nintendo acostumbra.

Si como es de imaginar te has pateado Johto y Kanto durante horas, que sepas que **el desarrollo** del juego **no ha variado** respecto a **Oro y Plata,** pero que podrás hacer valer aquello de "la experiencia es un grado" para concentrarte en crear un equipo completamente perfecto.

Además habrá que contar con una **nueva y exclusiva Torre de Batalla** en la que **21 nuevos entrenadores** te desafiarán dispuestos a ser parte activa de tu entrenamiento. Y ése no será el único aliciente, no señor...

¡Aún más novedades!

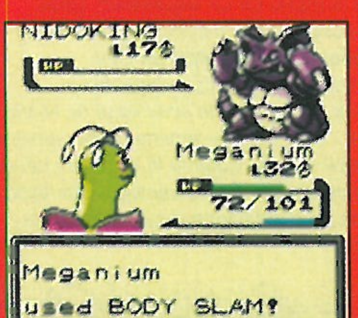
La principal será la posibilidad de elegir entre el típico entrenador con gorra o (¡por fin!) una carismática **entrenadora de melena azul.** Aparte del aspecto que presentarán los menús, **la aventura no sufrirá mayores modificaciones** cuando elijas a una chica, es decir, igualdad para todos.

Gráficamente lo más **novedoso** serán **las animaciones** que mostrarán los Pokémon antes ▶

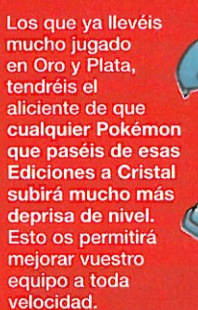
LOS POKéMON CRECEN







Los que ya llevéis mucho jugado en Oro y Plata, tendréis el aliciente de que **cualquier Pokémon que paséis de esas Ediciones a Cristal subirá mucho más deprisa de nivel.** Esto os permitirá mejorar vuestro equipo a toda velocidad.





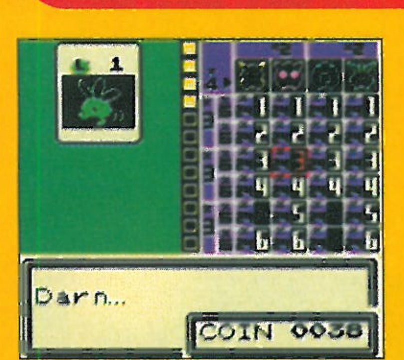
Todos los entrenadores encontrarán alguna excusa para retarte a combatir.



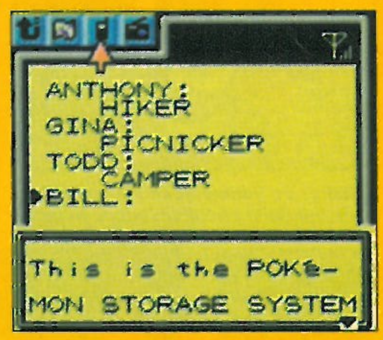
Los Unown han dejado nuevos mensajes en las cuevas de las Ruinas Alfa.



Los Pokémon tendrán una pequeña animación antes de empezar a luchar.



El Casino seguirá siendo fundamental. Apuesta y gana, así de simple...



Las conversaciones con los entrenadores en Cristal serán mucho más interesantes.

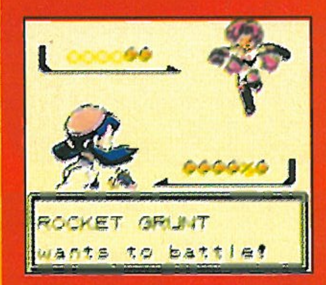


La nueva Torre de Batalla estará al Oeste de Ciudad Olivo.

LA REINA DE LA MODA



¡Como mola! Por primera vez en un juego Pokémon habrá dos entrenadores: un niño y una niña.



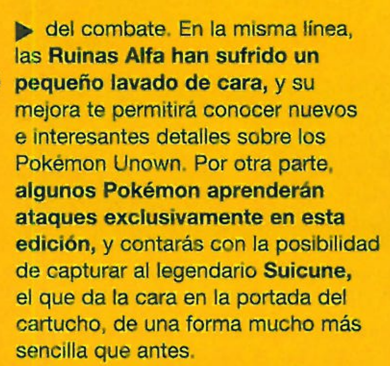
La principal seña de identidad de la chica será su azulado peinado... ¡Todas la imitan!



Su llamativo aspecto hará que todos quieran conocerla, será la aventurera más popular...

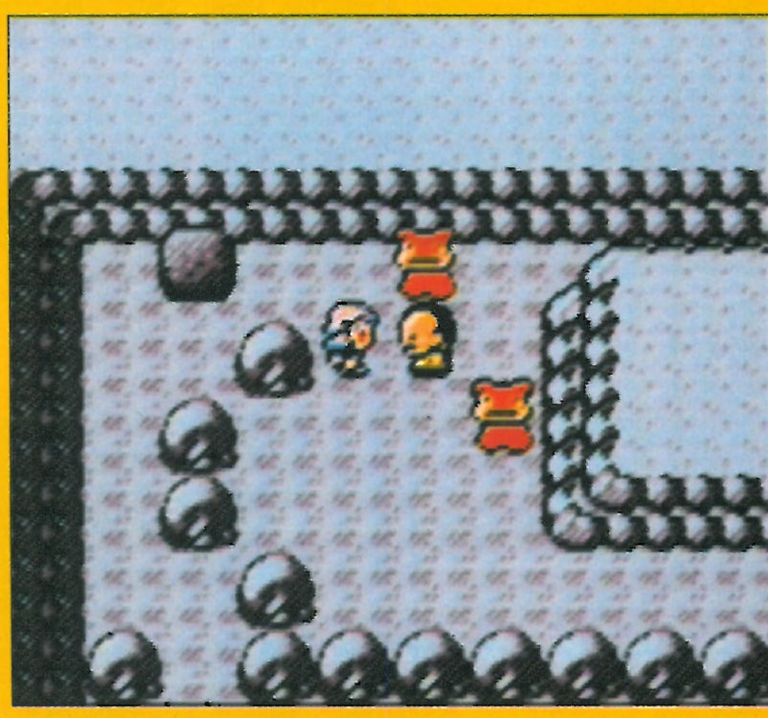


Si visto lo visto prefieres seguir con el "gorrón" de toda la vida, "tranqui" que aun podrás.



▶ del combate. En la misma línea, las **Ruinas Alfa han sufrido un pequeño lavado de cara,** y su mejora te permitirá conocer nuevos e interesantes detalles sobre los Pokémon Unown. Por otra parte, **algunos Pokémon aprenderán ataques exclusivamente en esta edición,** y contarás con la posibilidad de capturar al legendario **Suicune,** el que da la cara en la portada del cartucho, de una forma mucho más sencilla que antes.

Por supuesto, «Pokémon Cristal» tendrá **todos los alicientes de Oro y Plata, como son la guardería, el reloj interno** que mide el paso del tiempo, las 100 nuevas especies, la Poké Gear con su teléfono móvil, el intercambio mediante el cable Game Link... Unido a las novedades que habéis leído, tenemos los ingredientes adecuados para hacer de **esta versión algo memorable,** una maravillosa obra de arte, y el cartucho que redondea una generación de Pokémon que ha cambiado nuestra forma de jugar.



Tendrás que revisar detalladamente cada rincón del juego, por pequeño que sea, para conseguir hacerte con todos los Pokémon. Algunos sólo saldrán en un sitio concreto.

¡Venga, venga, la penúltima!

MARIO PARTY 3

Por pasarlo bien, que no quede. Mario y su fiesta van a más: más minijuegos y más gente.

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO 64
- TABLERO
- NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: HUDSON
- Origen del Juego: JAPÓN

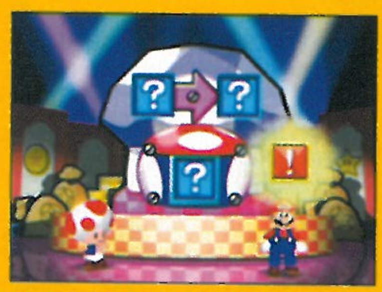
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Los ahora tan conocidos señores de Hudson Soft llevan en esto de los videojuegos **desde 1973**. Su primer título para consola (NES) fue el exitoso **«Lode Runner»**, que vendió 12 millones de unidades. Luego un tío cabezón llamado «Bomberman» les dio su merecido prestigio. Ha asomado el cabezón por casi todas las consolas de la historia con éxito.

QUÉ PASA...

Muy listos, los señores de Hudson. Si ya tienes el primer o segundo «Mario Party» lo más seguro es que también te hagas con éste. ¡Será todavía más divertido!

Amigos todos del "fiestorro", alegrémonos aún más porque lo que viene de la manita de Hudson es grande. En la segunda parte se notaron algunas mejoras, pero en esta tercera... ¡qué porras, brindemos! ¿Por qué? Es igual... digo, porque habrá **70 nuevos minijuegos llenos de imaginación** y dos nuevos personajes. Sobre minijuegos, notaréis un aumento de pruebas musicales, carreras, apuestas e inteligencia (como aquel tan guay del panal de MP2). En cuanto a gente, **Waluigi y Daisy se unirán al grupo** de amigos de los matasuegras para completar un número de ocho personajes a elegir. Y más, mucho más. Las tristes partiditas de un solo jugador se verán aderezadas por el **modo historia**. Sí, irás recorriendo los **cinco** (en un principio) **tableros** disponibles, pero de la mano de un argumento, cada personaje con su historia. Y para modo bueno-bueno y nuevo-nuevo, **el Duelo. Sólo participarán dos jugadores**, pero lo harán en un tablero especial, y acompañados por uno de los típicos enemigos de Mario: Boo, Koopa, Piranha... más de una decena de personajes que protegerán nuestra energía durante la partida y harán decrecer la del contrario. Ya os explicaremos mejor todo esto, ya. De momento, id cancelando las citas para los domingos por la tarde.



¡Chance Time! Seguirán ahí y servirán para ¡cambiar tu estrella! (o tus "pelas").



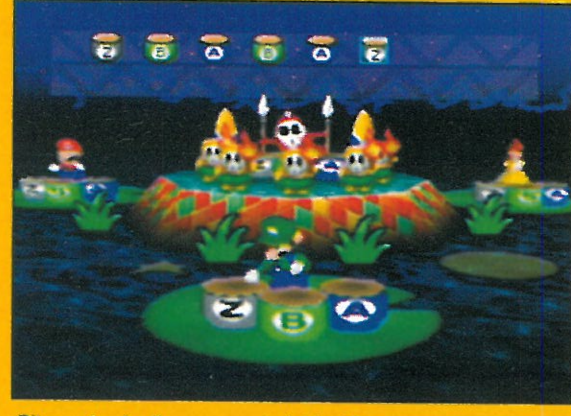
El disfraz de Bowser es uno de los viejos ítems que perduran. ¡Pero habrá un taco!



La memoria visual a corto plazo se usará en varios de los 70 nuevos minijuegos.



Los premios de los bloques ocultos, ahora también podrán ser objetos.



¡Ritmos, tamborileos y requetedobles! En esta prueba deberás tocar tus timbales en un orden. ¡Y si te bailas, mejor!



¡Baila-baila-baila, tortuguina! Además, en este MP3 nadie se cortará un pelo: incluso Boo se deja la verguenza en el armario.

¿Y POR QUÉ IBA YO A INTERESARME POR...? ¡OH!





Sorprendido, ¿ verdad? Con la **inclusión de Waluigi y Daisy,** la oferta de personajes sube a 8 (¿los habrá ocultos? Posiblemente), pero eso será sólo el principio. Podremos llevar hasta tres objetos para usar en nuestro turno (entre ellos un utilísimo móvil para endosarle un "Bowser Event" a cualquier rival), y los escenarios mostrarán mayor interactividad.

Peter Parker prepara su próximo enredo para Advance

SPIDERMAN

Una panda de supermalotes quiere hacerse con Manhattan. ¿Quien lo impedirá? ¡Pues, tú!

Faltaría más! De toda la vida, cuando algo malísimo va a pasar, o viene un héroe, o al garete la Tierra y lo que haga falta. En este caso, el héroe va en pijama-pelele, lo que, curiosamente, no le impide el movimiento, sino todo lo contrario. El señor Peter Parker, hombre-araña si le pillas en pijama, **se enfrentará a Misterio** y sus muchísimos secuaces en su próxima aventura para GBA. ¿Alguien recuerda los títulos para 16 bits? Pues la cosa será muy parecida en mecánica de juego: dentro de un **enorme escenario 2D**, deberás encontrar objetos clave y algún que otro reforzador para mantener tus barras de energía y telaraña a un buen nivel. Mientras, claro está, irás despachando malos **a base de tortas y patadas** (muy variadas para esta ocasión), esquivando obstáculos y peligros del escenario, y buscando la salida del nivel, cosa que también se las traerá, avisamos. Pero la realización técnica de todas estas acciones **será 32 bits**. Surcar con Speedie gran parte de cada fase colgado de tu hilo, sacudir con vertiginosa rapidez a un enemigo, lanzar tu tela y ver cómo el malo intenta quitársela de encima, **será un lujo visual (y sonoro)** que transformará el juego en una película altamente jugable. Y también contribuirá el **cuidado argumento**, similar al de cualquier buen cómic, a meterse en el pijama raro y creerte Peter.



A pesar de las 2D, Spiderman disfrutará de un entorno con luces y sombras que darán un gran realismo a la acción.



Aunque eso de pararse a mirar el acuoso reflejo de Nueva York bajo un cartel del puerto, no parece muy de este mundo.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- OCTUBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **VICARIOUS VISIONS**
- Origen del Juego: **USA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

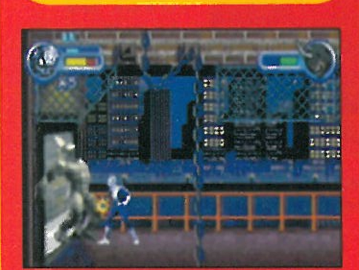
- Vicarious Visions, la compañía desarrolladora de este título, fue fundada en 1994 por los hermanos Guha y Karthik Bala. Después de dos éxitos en PC, se atrevieron con la pequeña GB y... Bueno, actualmente, trabajan para PC, MAC, y todas las consolas del mercado actual (sí, también N64, recelosillo).
- Por si alguien no había caído aún en ello, **el genial «Tony Hawk 2» también es obra de Vicarious.**

UNA APUESTA...

Aunque el juego no es el que versiona la reciente película de Spiderman, la versión GBA ganará ventas gracias al éxito en los cines.

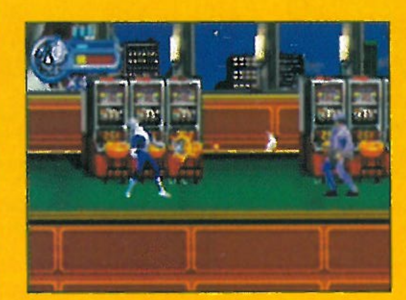
Calidad técnica "de ahora" y jugabilidad de antaño serán las claves de «Spiderman».

¡ESTO YA ESTÁ, JEFE!

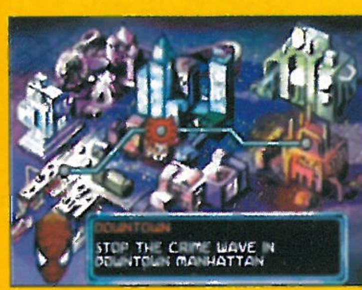




¿Creías que habías terminado? No, no. Al final de la fase te esperan jefes finales como Rhino o Scorpion, dos rivales con barra de energía y movimientos alucinantes.



Nosotros lanzaremos telaraña, pero los malos no se andarán con esas tonterías.



El número de niveles que visitar-limpiar irá creciendo a medida que avancemos.



Cada comienzo y final de fase irá acompañado por escenas tipo cómic.



¿Blancanieves y los siete enanitos? No. Spiderman y los cinco ninjas crecidítos.

¿Capaz de superar a Mario?

WARIOLAND 4

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: NINTENDO
- Lanzamiento en Japón: 21 AGOSTO
- Origen del Juego: JAPÓN

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Durante el **Spaceworld** se ha enfrentado cara a cara con el que será su más firme rival durante el año que viene: **«Super Mario 2»**. Tan bueno es lo de Wario, que incluso se ha permitido "retar" a su propio hermano.

Tendrá el inconfundible estilo de Wario, con **mayor hincapié si cabe en la resolución de puzzles.** Recordad que esta vez Wario puede morir, no es invulnerable, así que a ver dónde le hacéis meter sus apreciados bigotes.

UNA APUESTA

Cuando salga, será **el mejor plataformas disponible en GB Advance,** y también el juego más impresionante a nivel gráfico. Lucirá los mejores efectos.

Wario se lanza definitivamente al estrellato con un nuevo cartucho que va a desatar pasiones.

Wario superará con creces el reto de Advance. A la vista tenéis unos **gráficos formidables, más coloristas y divertidos que nunca,** con efectos poco/nada vistos (al menos todos juntos: transparencias, rotaciones, escalados...) en la consola portátil. Y no tan a la vista, pero para estamos nosotros, para contároslo, os sorprenderá un **nivel de jugabilidad superlativo.**

La zona de juego será una **pirámide** que esconde un tesoro... ¡maldito! Estará dividida en **cuatro grandes zonas,** cada una abierta a varios niveles. Wario deberá probar todas sus habilidades y transformaciones (las conocidas y las secretas) para localizar cuatro cofres en cada fase. Superado el esfuerzo y las agujetas, tendrá que recoger una llave, activar una estatua y salir pitando. A la vuelta le esperarán **jefes de fase, una tienda de ítems y cachondísimos minijuegos,** a buen seguro "paridos" por un genio de imaginación desbordante.



Zona central del juego. Por cada una de esas cuatro puertas tan iluminadas viajaremos a variadísimos niveles de plataformas.



El juego será una fuente de sorpresas. Técnicas (qué detalle gráfico) y jugables.



En la tienda de ítems compraremos a un tipo-silueta que "encañonará" al jefe final.



En este ingenioso minijuego tendremos que "redecorar" el careto de Wario.



Wario podrá lucir todas sus habilidades, como ésta de "yo lo destrozo todo con el trasero".



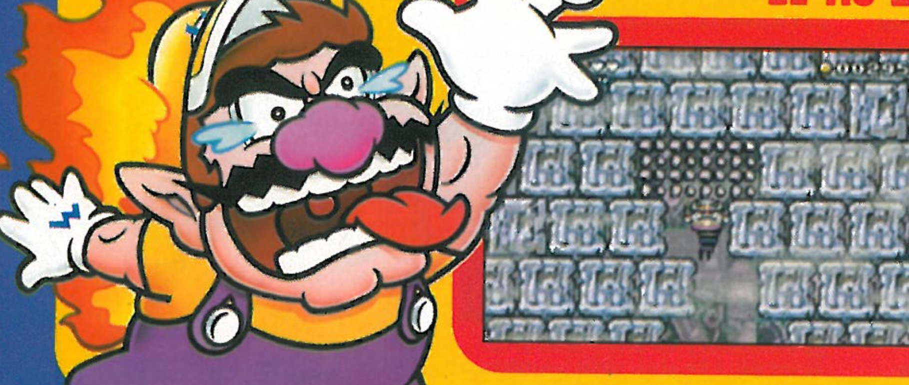
Como buen avaro, Wario se las ingeniará para pescar un buen montón de tesoros.



En cada nivel tendremos que recuperar cuatro piezas de diamante y la llave que abre el final.

Wario ha crecido en tamaño y nivel de detalle, pero se ha acabado lo de ser inmortal.

EL TÍO ESTÁ EN PLENA FORMA





Wario conocerá sus "poderes" con sólo mirar a los "jeroglíficos" de las paredes. Eso por la parte de saltos y carreras. Para otras transformaciones, sólo tendrá que dejarse picar por el enemigo adecuado, como siempre.

¡EL PODER DE ATLANTIS ESTÁ EN TUS MANOS!

¡El misterio y la aventura irán contigo allá donde vayas!

Disney's
ATLANTIS
THE LOST EMPIRE



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR





www.thq.co.uk

THQ y el logo de THQ son marcas comerciales de THQ Inc. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance y el sello oficial son marcas comerciales de Nintendo. Todos los derechos reservados.

© Disney



DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

¡Que todas las guerras sean así!

ADVANCE WARS

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- WAR GAME
- OCTUBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: INTELLIGENT SYSTEMS
- Origen del Juego: JAPÓN

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Estará **completamente traducido a castellano.** Así no nos perderemos ni una instrucción de su fantástico modo tutorial.
- **Dos modos multijugador:** uno vía cable link, que permitirá cuatro jugadores con un solo cartucho; y otro versus, todos contra todos, pasándose la consola de mano en mano.

UNA APUESTA

Hará que muchos usuarios le cojan el gustillo a los war games, género muy poco cultivado en consolas (y menos portátiles).

¿Un "war game"?, ¿y qué hago yo con eso? Sí, se empieza por cambiar de tipo de juego...

Vamos a hablar de **guerra, pero de una divertida, con muñequitos de aspecto manga, tanques y aviones entrañables,** y un complejo desafío a vuestra fama de estrategas. Esta guerra se desarrollará en GB Advance, y no creáis, a pesar de su aspecto dulce y juguetón, bajo su motor esconderá un **pedazo de simulador** que os va a conquistar.

El tutorial, magnífico, os sumergirá rápidamente en el manejo del juego. Botones, movimientos, unidades de combate, cómo se mueven en cada terreno, cuántos puntos de ataque y defensa disponéis, poderes extra... En fin, que enseguida os meteréis en situación.

Descubierto el manejo, «Advance Wars» os ofrecerá un modo historia (campaña) que irá proponiendo **resolver diversas misiones con una serie de tropas** a vuestra disposición. El nivel de dificultad será progresivo. Cada nivel nos irá trayendo más unidades en combate, terrenos más inaccesibles, nuevos edificios que capturar, industrias donde crear tropas, vaya, que nos envolverá definitivamente el ambientillo.

Tendréis **114 mapas** donde convertiros en auténticos estrategas. Aunque eso sólo será el principio: siempre podréis echar mano de la opción para diseñar nuevos mapas. ¿Os animáis? Sí, y encima estará en castellano.



Para poder hacer fuego, nuestras tropas deberán quedar pegadas a las rivales.



La zona roja indicará el radio de acción de cada unidad. El avión, muy poderoso.



El enemigo podrá complicar la situación haciendo que todo aparezca nevado.



En los enfrentamientos cara a cara, perspectiva y gráficos cambiarán para ofrecernos estas espectaculares escenas.





Sorteando obstáculos, nuestra unidad se plantará donde nosotros queramos.



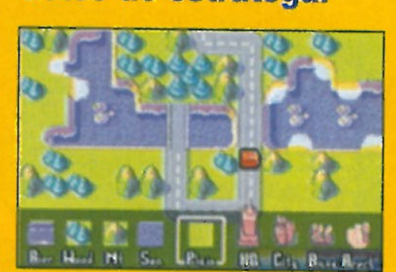
Bajo el aspecto dulce y juguetón de este «Advance Wars» se esconde un complejo "war game", en el que podrás poner en práctica tus mejores dotes de estratega.

Y SI NO SABES, AL TUTORIAL





Antes de empezar la campaña, un tutorial nos permitirá familiarizarnos con los controles. Después todo será cantar y contar (puntos de ataque, unidades...).



Y para cuando se te acaben los 114 mapas, te diseñarás los tuyos propios.

TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

Ahora todo lo último en juegos para consolas viene con TDK ¡ Disfrútalo!

SHREK



Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

LA DINOCABALGADA



Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

LADY SIA



Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas.
En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

PlayStation



Los luchadores más expertos están de vuelta

STREET FIGHTER 2

Los tiempos cambian, las consolas también, pero hay juegos que, por su calidad, perduran.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- LUCHA
- NOVIEMBRE
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Ceñirse a una versión o quizá un recopilatorio no habría aprovechado las posibilidades de Advance. «**Super Street Fighter 2 Turbo Revival**» **ha sido diseñado específicamente para ella.** Y lo notarás en su **aspecto técnico.**

▶ SF2 se resistió a Nintendo 64, pero los señores de Capcom, contentos con GameCube (no hay más que ver la noticia de «Resident Evil»), quizá nos regalen algún SF en un futuro.

QUÉ PASA...

La cantidad de juegazos que están saliendo para Advance no evitará que todos deseemos hacernos con nuestro cartucho de SF2.

Después del golpe maestro de **«Final Fight One»**, Capcom va a seguir dando "la paliza", esta vez con el juego de **lucha 2D** por excelencia. Lo que nos traerán a Advance no será una versión de ninguna de las múltiples entregas, sino una **"remezcla"** de la superexitosa edición para SNES con los posteriores "Alphas". Tendremos a nuestra disposición a los luchadores más conocidos de la época (Ryu, Ken, Chun-Li...) y a otros que no lo eran tanto (Dee Jay, Cammy, Fei-Long...) haciendo un total de **20 chavalotes/as** a escoger. Todos ellos mostrarán una animación y un aspecto gráfico dignos del mítico arcade, e incluso podrán ejecutar sus especiales (los de la X gorda) cuando la barra de "magia" se llene. Además de todo el **lujo técnico,** también se incluirán **numerosos modos de juego.** Dejando aparte el arcade típico, Survival, Time Attack y Bonus Stages (jugar sólo a lo de romper cosas), llamarán la atención a los más expertos. Como también lo hará la **opción link.** Dos cartuchos, un cable, y podremos picarnos de por vida con esta leyenda de los videojuegos. Por cierto, para los escépticos respecto a la velocidad del juego, sabed que **en "turbo 3" no veréis por dónde vienen las tortas.**

Los golpes de Cammy serán rápidos y utilizarán las piernas como mejor arma.



Ryu y su bola de energía tendrán una variante, la bola de energía "fogosa".



Destrozar el coche con Chun-Li o el pedazo de Honda será muy productivo.



En esta versión practicaremos el destrozo indiscriminado de barriles.

La leyenda de la lucha llegará a Game Boy Advance con una notable cantidad de extras y mejoras que asegurarán su éxito.

Los cuatro personajes que aparecieron en el primer SF2 para la 16 bits de Sega, han sido incluidos para esta remezcla. Dee Jay, Cammy, Fei Long y T.Hawk volverán a pegarse.

El colorido de los escenarios no es casual. Han sido retocados para esta versión, incluyendo elementos nuevos.







Además de los luchadores extra (cuatro más no son pocos, y si os fijáis, parece que los habrá ocultos), los efectos en los super golpes marcarán la diferencia temporal de SNES y GB Advance.

¡PRUEBA QUIÉN ES EL MEJOR!

AÑO 2001 en CATALUÑA y ANDALUCÍA



TIERNO HOJALDRE

DELICIOSA CREMA DE CACAO

Y además en cada Chipicao...

DISTRIBUIDO POR Matutano







El dragón también revoloteará en Advance

SPYRO: SEASON OF ICE

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: VIVENDI INTERACTIVE
- Equipo: DIGITAL ECLIPSE
- Origen del Juego: USA

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Cuando hayamos completado el 100% del juego, se abrirá un **modo completamente nuevo, llamado "Dragonfly X"**, en el que manejaremos la libélula que acompaña a Spyro a todas partes.
- La historia de «Season of Ice» será inmediata a la secuencia final de la última entrega para PS: «Spyro: Year of the dragon». El libro de la hechicera caerá en malas manos y...

QUIÉN ES...

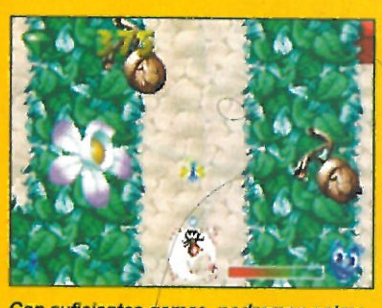
Spyro es bien conocido entre los usuarios de 32 bits. A Advance llega con su espíritu intocable, pero una perspectiva diferente de juego.

Plataformas y aventura llegarán a Advance de la garra de Spyro: un experto en esas lides.

Su irrupción en el mundo Nintendo viene avalada por tres exitosos títulos anteriores (que no pisaron Nintendo alguna). En ellos, **Spyro se dedicaba a eliminar malos, recoger gemas y liberar gentes,** objetivos aplicables a esta nueva entrega, en la que las hadas serán las víctimas del malo de turno. Para hacer a todo el mundo feliz, Spyro se servirá de sus numerosas habilidades, entre las que se cuentan un útil planeo (para eso tiene alitas), un fogoso hálito, y la siempre divertida capacidad de embestir cual "morlaco bragao". Tú, que eres muy listo, tendrás que **guiarle por cada uno de los 25 mundos que forman el juego.** Bajo una **perspectiva isométrica** que dará lugar a un **ajustado control,** recorrerás bosques, playas, volcanes y un largo etcétera de lugares perfectamente ambientados, con un selecto grupo de enemigos repartidos por los grandes y a veces laberínticos escenarios. Aparte de lo **extenso de cada misión** (os podemos decir que en una horita no terminas con la primera), la cosa se alargará aún más, porque se incluirán algunas minifases, como el mata-mata de la libélula, que, a la vez que variedad, te darán un descanso en la ardua búsqueda de hadas y gemas. Como veis, **gráficamente anda muy bien,** y el sonido alcanzará las mismas cotas. Un previsible éxito por méritos propios.



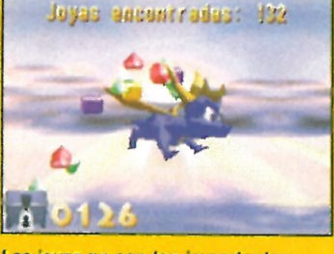
La traducción al castellano facilitará mucho la comprensión de cada objetivo.



Con suficientes gemas, podremos entrar en niveles extra, como este shoot'em up.



Uno de los objetivos de esta fase será encender 5 faros. Si no, no habrá 100%.



Las joyas no son tan importantes, pero te ayudarán a conseguir vidas.



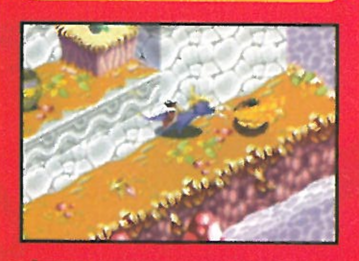
El cometido principal de Spyro será liberar a las hadas. Dentro de ese trozo de hielo hay una. Basta con escupir algo de fuego, y la habremos rescatado.

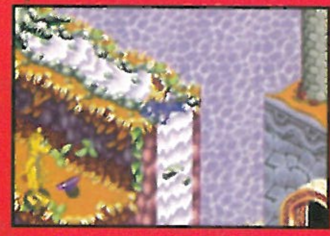




Un personaje carismático y una calidad fuera de duda se aproximan a GBA.

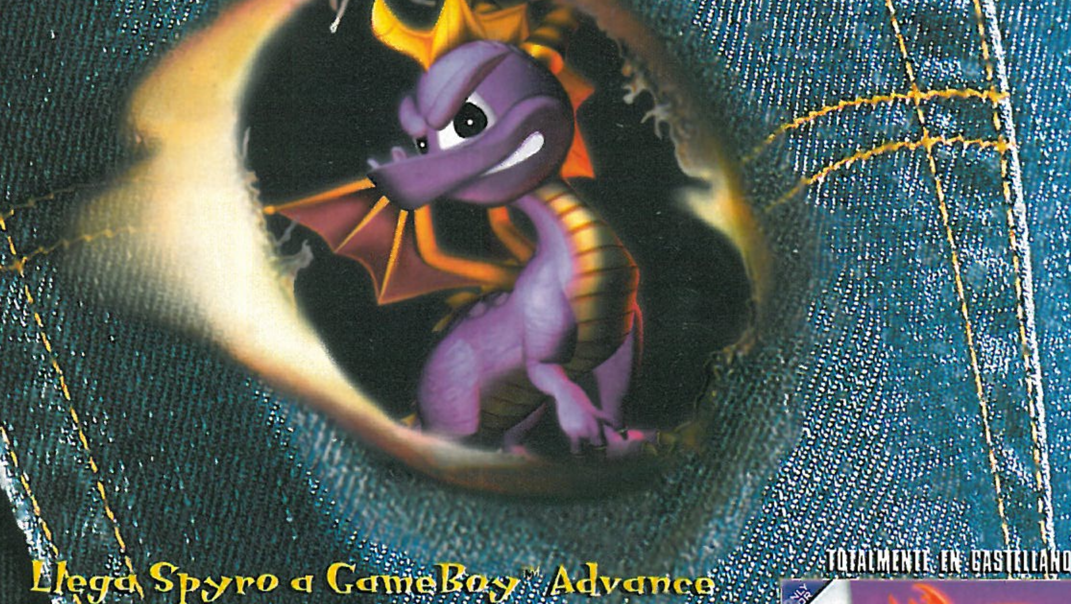
DE LOS DE ANTES





Spyro es un dragón clásico, por eso podrá **vomitar fuego** (lo que servirá para cumplir algunos objetivos, como encender faros) y **planear,** con ayuda de sus alas, para alcanzar lugares bien altos.

¡El poder en tu bolsillo!



Llega Spyro a GameBoy™ Advance

TOTALMENTE EN CASTELLANO



Con más de 20 niveles nuevos, mundos en 3D y toda la acción de Spyro en la palma de tu mano. Simplemente ten cuidado donde juegas, quema.



UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com









GAME BOY ADVANCE™

Season of Ice Interactive game © 2001, Universal Interactive Studios, Inc. Spyro y el resto de los personajes son TM y ® de Universal Interactive Studios, Inc. Todos los derechos reservados. Game Boy Advance y el logo de Game Boy Advance son marcas de Nintendo. © 2001 Nintendo.

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL LABORATORY
- Tipo de juego: COMBATE
- Idioma: TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TRANSFER PAK: SÍ
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ



- 1-4 JUGADORES
- 10 MODOS DE JUEGO
- 251 POKéMON. PUEDES TRANSFERIRLOS DESDE CUALQUIER EDICIÓN O JUGAR CON ALQUILADOS.

- Precio: 11.990 PTA (72€)
- A la venta: OCTUBRE

Uno para todos y todos para uno

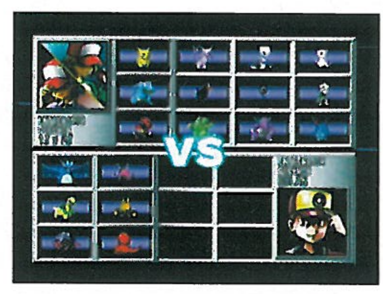
POKéMON STADIUM 2

Te embobas un momento recreándote en el bonito efecto visual que produce el puño fuego de Hitmonchan y, cuando te quieres dar cuenta tu Larvitar está en el suelo debilitado. ¡Chaval, que ya no estás compitiendo en el patio del colegio! ¡¡En el ESTADIO sólo hay sitio para los mejores!!

Ofrezcamos un bonito espectáculo, juego limpio y eso...

Medirte a otros entrenadores sin más motivación que la de mejorar tus conocimientos de estrategia en las batallas Pokémon, no parece en principio tan jugoso como pelear por los premios de las Ediciones de Game Boy: puntos de experiencia, dinero para comprar ítems, medallas de gimnasio... Sin embargo, los mejores entrenadores se han dado cuenta de que esto es un craso error. El desafío de «Stadium 2» es que conozcas la base, que te "comas el tarro" para salir de una situación peliaguda sin poder escudarte en tu poderoso Mewtwo. ¿Qué hacer cuando tus Pokémon son una panda de negados con un solo ataque, por ejemplo, al jugar en la Pika Copa con Pokémon de alquiler? Y los retos son imponentes tanto si has jugado 110 horas a Plata como si lo has hecho sólo tres al Azul...

«Stadium 2» es interesante para los usuarios de cualquier Edición ▶



¡Dos contra uno... Y ya no me acuerdo de como seguía ese dicho popular!

¿TE SABES YA LA LECCIÓN?

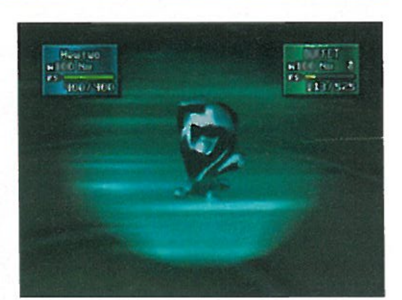




La Academia del orondo Primo es una de las nuevas opciones de «Stadium 2». Desde aquí no sólo tienes acceso a una Biblioteca con información sobre ataques y Pokémon, sino que además puedes dar clases con pequeñas pruebas, hacer exámenes finales y prácticos que aumenten considerablemente tu nivel de conocimientos. Te esperan tres largos cursos.



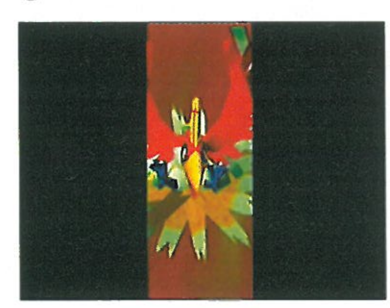
FINAL Tras Stadium, Snap y Puzzle League, enormes cartuchos todos ellos, Pokémon se despide a lo grande de Nintendo 64 con este fenomenal juego.



Ese efecto a lo Terminator 2 ya lo vimos en «Mario 64» y sigue asombrando.



Puede que te cueste más ganar algunas Copas de nivel bajo que las de alto.



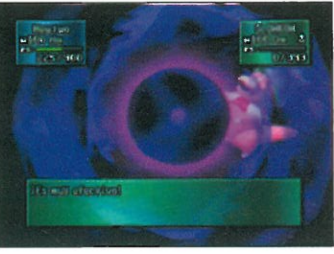
Ho-oh se luce en 3D en la presentación del juego. Si te ha molado, ponte las pilas y captúralo.



A veces un combate puede dar un giro inesperado que te haga perder. Un consejo: ten los ojos bien abiertos.

DONDE LAS DAN LAS TOMAN



El movimiento Bola Sombra de Slowking está poniendo las cosas difíciles al mismísimo Mewtwo, que contraataca con Mimético para copiar el ataque que le causaba daño. Ya veis, así se hace un verdadero maestro Pokémon.

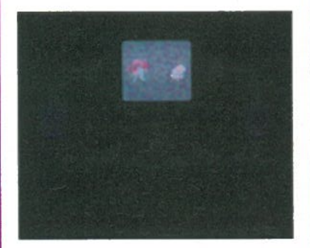
CAMBIAR CON TRANSFER



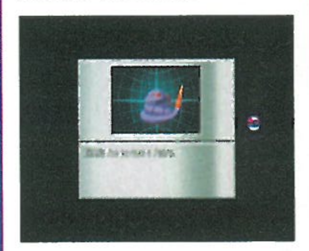
Le dices a tu colega que enchufe su transfer al pad.



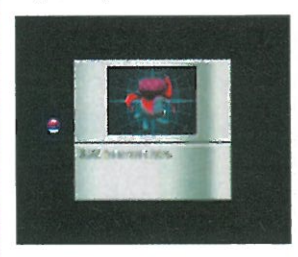
Como en GB, seleccionáis cada uno el bicho a cambiar...



... hasta que estéis ambos de acuerdo en el trato.



Si la transferencia es con un Rojo/Azul, los Pokémon...



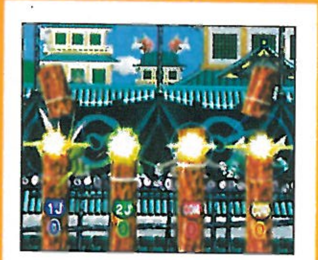
... que no podáis cambiar no aparecerán. ¡Y ya está!...



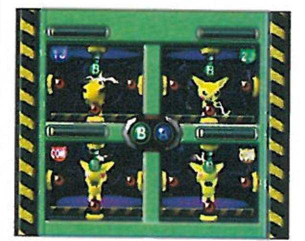
A sacarle al trato todo el partido que puedas en GB.

Sólo si recoges todos los cristales y realizas el 100% del juego, desbloquearás el modo **Battle Boss**

MINIJUEGOS: PASALO PIPA



El que corte más cerca de la línea el tronco en caída, gana.



Éste va de pulsar un botón más rápido que los rivales.



A ver cuántos goles cuelas a los otros Mr. Mime. ¡Ánimo!



El método de puntuación hace mejores estos torneos.



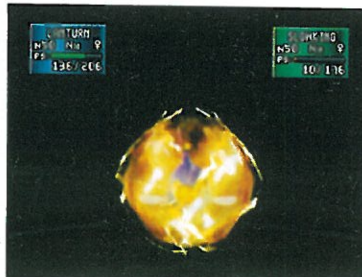
Responde bien el primero a las preguntas de este trivial.



El vencedor se lleva premios para su Edición GB.



Pones los tipos y salen los bichos. Así funciona la búsqueda de la Pokédex.



En los combates igualados es precisamente donde saltan chispas.



Tranquilo, puede seguir usando en N64 la Baya que llevaba equipada en tu GB.

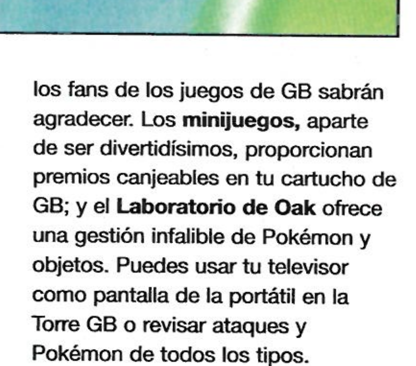


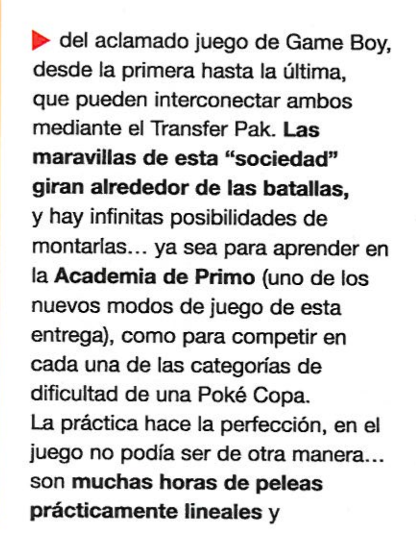
Slowking mantiene la mirada pérdida de sus pre-evoluciones, pese a su inteligencia desarrolladísima. Mirad qué cara de pirado tiene en esta imagen.



También funciona la Edición Cristal con este Stadium. ¿Ves las coletas?





del aclamado juego de Game Boy, desde la primera hasta la última, que pueden interconectar ambos mediante el Transfer Pak. **Las maravillas de esta "sociedad" giran alrededor de las batallas,** y hay infinitas posibilidades de montarlas... ya sea para aprender en la **Academia de Primo** (uno de los nuevos modos de juego de esta entrega), como para competir en cada una de las categorías de dificultad de una Poké Copa. La práctica hace la perfección, en el juego no podía ser de otra manera... son **muchas horas de peleas prácticamente lineales** y precisamente por eso es de agradecer el **trabajo gráfico de HAL para recrear tanto los Pokémon y escenarios en 3D,** como para exprimir las posibilidades de N64 hasta el límite, ofreciendo todo tipo de nuevos efectos visuales una vez has ordenado a tu Pokémon un ataque. **Sin estos detalles la cosa podría volverse muy monótona,** especialmente en algunas competiciones cuyas reglas permiten combates demasiado lentos.

Stadium 2 es irresistible

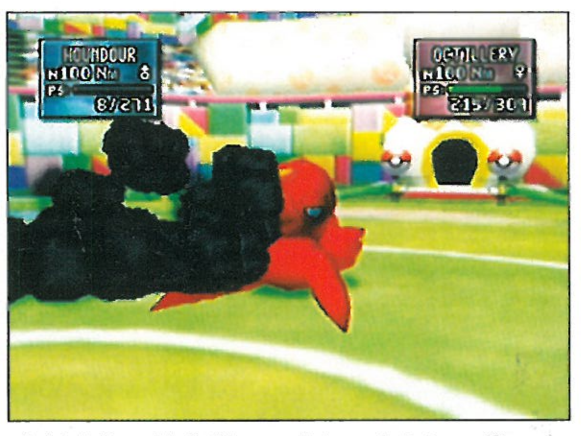
Fuera del núcleo "peleón" del juego encontramos **numerosos extras** que los fans de los juegos de GB sabrán agradecer. Los **minijuegos,** aparte de ser divertidísimos, proporcionan premios canjeables en tu cartucho de GB; y el **Laboratorio de Oak** ofrece una gestión infalible de Pokémon y objetos. Puedes usar tu televisor como pantalla de la portátil en la Torre GB o revisar ataques y Pokémon de todos los tipos.

Como decíamos antes, «Stadium 2» es irresistible. Nadie a quien le guste de verdad Pokémon debería perderse este juego, es un **completo centro de operaciones desde el que convertirte, esta vez sí, en el campeón de campeones.**





Es muy difícil vencer a los Pokémon que te superen en nivel.



¿Qué habrá comido Octillery que le ha sentado tan mal?

En la mecánica de juego de Stadium no está permitido el uso de objetos como en las batallas de Game Boy, y esto es un punto importante a potenciar. Los ataques que provoquen efectos secundarios son mucho más efectivos de esta manera.



Cuenta las medallas que me quedan para ser el campeón... er... ¡YA LO SOY!



Los entrenadores rivales son mucho más activos. Te lanzarán improperios.

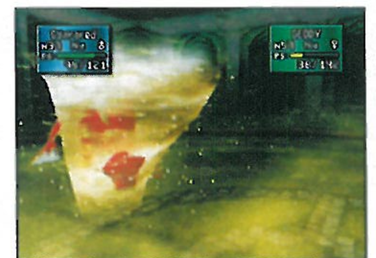
¡A COMPRÁRSELO!

Más modos que Stadium, mejores efectos visuales, partidas a cuatro jugadores simultáneos y la "necesidad" de actualizarnos, hacen más que obligada la compra de «Pokémon Stadium 2».

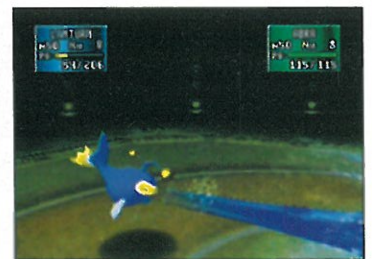
LOS EFECTOS ESPECIALES: DISFRUTA DE LA PELEA



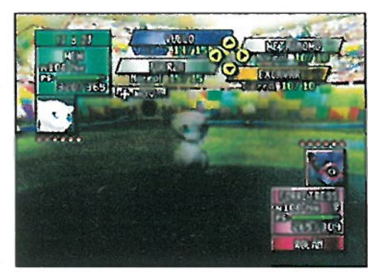
Variados hasta más no poder, los efectos sorprenden en cada partida.



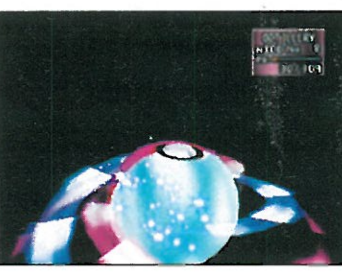
Ni en Twister había Tornados tan guapos. ¡¡Cómo se nubla todo!!



Las animaciones mantienen el mismo nivel que en la primera parte del juego.



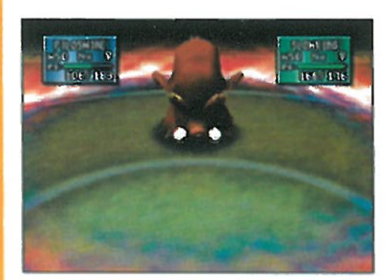
Las cámaras van cambiando su enfoque en los intermedios de la lucha.



El espectáculo de efectos empieza en cuanto lanzas la Poké Ball.



Ataques como "Dia Lluvioso" o "Dia Soleado" espesan el ambiente.



Piloswine se despeina al realizar Movimiento Sísmico...



... pero peor es para el que lo recibe. Fijaos en el humo. No falta detalle.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Efectos visuales sorprendentes, más escenarios y los nuevos Pokémon muy bien animados.

▼ El parecido con el primer Stadium va más allá del título.

SONIDO 86

▲ Las melodías acompañan bastante bien. De nuevo, la retransmisión que hace el locutor...

▼ El doblaje no nos ha gustado tanto como en la primera, y se siguen echando de menos las voces de los Pokémon.

JUGABILIDAD 91

▲ La base es Pokémon, sencillamente.

▼ Paciencia... No esperes acción a raudales, todo gira sobre la estrategia.

DURACIÓN 98

▲ Para sacarle todo el partido necesitarás más vidas de las que tiene un Meowth.

▼ Te harán falta vacaciones tras tantos torneos.

TOTAL 92

▲ Será **perfecto para cualquier fan Pokémon.** Tiene todas las opciones que puedas desear. **Notable técnicamente.**

▼ Si no te gusta Pokémon, no es tu juego. Aunque puede ser que **empiece a gustarte gracias a él...**

EL RANKING

1. Pokémon Stadium 2
2. Pokémon Stadium

Pese a basarse completamente en el engine de su predecesor, «Stadium 2» lo mejora con creces en todos los campos, especialmente en las opciones y modos... precisamente donde más invulnerable parecía el primer juego. En fin, pon tus Poké Balls a rodar.

Si consigues ganar al Rival en el modo R-2, lograrás para tu GB un estupendo **Gligar con Mov. Sísmico**

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HUDSON**
- Tipo de juego: **AVENT.-ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **NIVELES: 1 MUNDO ENORME**



- **1-4 JUGADORES**
- **2 MODOS DE JUEGO (BATALLA PARA CUATRO)**
- **6 JEFES FINALES**



- Precio: **9.990 PTA (60€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Explosión total en GBA!

BOMBERMAN TOURNAMENT

Ya está con nosotros el personaje más carismático de Hudson, el inconfundible Bomberman quien, pese a su aspecto, es ya todo un veterano en esto de los videojuegos. No en vano se ha dejado ver por casi todos los formatos conocidos.

Dos veces bueno

Si por algo ha destacado siempre esta popular saga es por tener una de las **mecánicas de juego más sencillas y adictivas** que se recuerdan: limpiar el escenario de todo bicho viviente a base de bombas, bombas y más bombas. Un concepto simple, que sin embargo requiere un profundo dominio de la estrategia y dosis de habilidad y reflejos.

Pero para este «Bomberman Tournament», sus programadores no han seguido esta fórmula a rajatabla, sino que han planteado dos juegos distintos para regocijo de todos nosotros. Por un lado, han dejado intacto el **espíritu de los Bomber clásicos en el modo llamado "Battle"**, donde pueden "guerrear" de uno a cuatro jugadores (y con el mismo cartucho, ¡genial!) en una de las ocho áreas disponibles (muy similares a las de «Bomberman 2» de SNES). El objetivo, claro, es volar por los aires al resto de participantes a bombazo limpio. Y por otro lado, como segundo juego, se han sacado de la chistera un auténtico **Action-RPG** de los buenos, de ésos de hablar con la gente (aunque todos hablan en inglés, ¡dita sea!), ir solucionando sus problemas y demás, con combates en tiempo real, excepto con los Karabons (echad un ojo al cuadro correspondiente), ya que en su caso tendremos que elegir previamente la estrategia de lucha, para luego limitarnos a contemplar las batallitas.



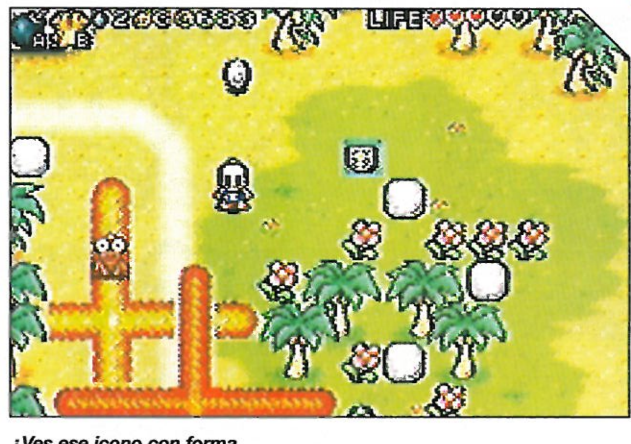
Este es el aspecto que muestra uno de los enemigos de Bomberman.

Como **ambos modos de juego son tremendamente jugables y divertidos** por separado, lo que se obtiene al juntarlos en un sólo cartucho es uno de los títulos más atractivos que ha salido para Game Boy Color. Un juego que, desde luego, vale lo que cuesta.





También en el modo Quest la forma de eliminar a los malos es a base de buenos bombazos.



¿Ves ese icono con forma de escudo junto a Bomber? Es uno de los reforzadores con los que tenemos que "alimentar" a los Karabons.







Como en los mismísimos «Zelda», aquí también nos las veremos en mazmorras.



Los lugares ocultos abundan en los mapeados del juego. ¡Ponte a buscarlos!



Hay una especie de "estadios" en los que podremos pelear con nuestros Karabons.



JUGABILIDAD Esta podría ser una de las palabras que mejor define el título de Hudson. También valdrían adicción, diversión... Es un auténtico juegazo.



¡QUÉ KARABONS!

Durante la aventura os encontraréis con varios de estos "bichitos", que se unirán a vosotros. Estos Karabons



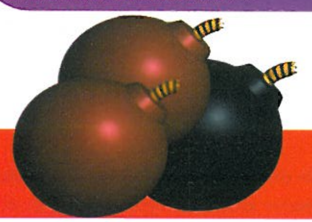
tienen caracteristicas y habilidades diferentes, y están agrupados en cuatro clases: agua, fuego, tierra y electricidad. Como a los Pokémon, también les encanta luchar...



Las zonas de «Bomberman Tournament» son realmente enormes.



Cuando ganas en el modo batalla, te dan opción de "pescar" nuevos ítems.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

▲ A pesar de su relativa simpleza, resultan bastante nítidos y vistosos, y no dejan ver ni parpadeos ni ralentizaciones.

▼ Algunos diseños de enemigos y Karabons no son muy creativos precisamente.

SONIDO 84

▲ Las músicas no molestan y los FX son numerosos y acertados.

▼ A las explosiones les falta algo más de contundencia.

JUGABILIDAD 93

▲ Con cualquiera de los dos modos os lo vais a pasar de miedo, y si encima jugáis acompañados...

▼ Hilando fino, se le podría haber sacado más miga al tema de los Karabons.

DURACIÓN 95

▲ El modo "Quest" garantiza unas cuantas horas frente a la pantalla, pero es que el "Battle" es realmente eterno.

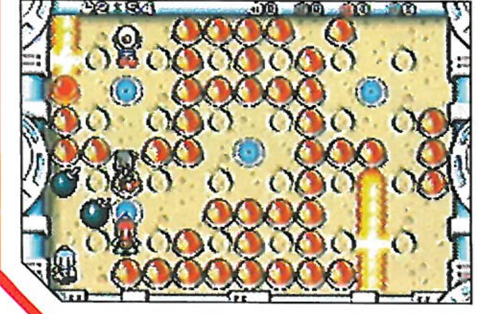
▼ Que no haya el doble (o el triple) de mapas en los que "bombear".

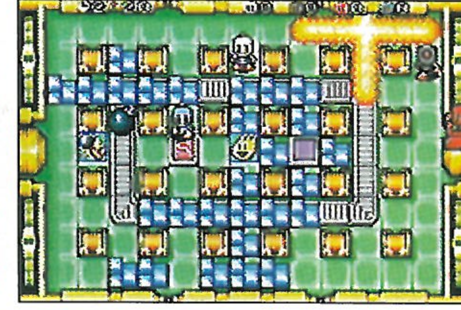
TOTAL 93

▲ **Un auténtico "2 por 1". Tardarás mucho tiempo en sacarle todo su jugo.**

▼ **Se echa de menos la traducción de los textos.**

¡TODOS A LAS BOMBAS!





Hasta cuatro personas pueden "bombear" a sus anchas en el irresistible modo batalla que ofrece el juego, y además tan sólo es necesario un cartucho para disfrutar de él. Es de lo más adictivo que probaréis en Advance.

EL RANKING

Bomberman Tournament

La simpática mascota estrena por todo lo alto un género que promete darnos muchas alegrías en Game Boy Advance. Eso sí, estamos seguros de que van a pasar varios meses hasta que aterrice otro juego tan completo y divertido como éste.

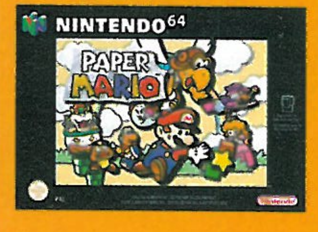
¡Quieres más bombazos? Pues date un garbeo por la Guía de Compras de GB Advance, en Pag. 49

SUPER STARS

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **CONTROLLER PAK: NO**
- **RUMBLE PAK: SÍ**
- **BATERÍA: SÍ**

- **1 JUGADOR**
- **1 REINO ENTERO**
- **CASI 200 MEDALLAS**
- **7 COMPAÑEROS DE AVENTURAS**



- Precio: **11.990 PTA (72€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Mario "rolea" como nadie

PAPER MARIO

Si ya creías que las siglas RPG y N64 no sólo eran incompatibles, sino que se odiaban o algo así, estabas muy equivocado. Ha tenido que llegar nuestro amigo del mostacho para solucionar la papeleta a todos los roleros con este «Paper Mario».

Ésta no nos la sabíamos

Todo empieza con Bowser raptando las **siete estrellas** que custodian el Cetro Estrella. Para darle un toque de gracia al asunto, además decide secuestrar a Peach a lo grande, lo que quiere decir levantar el castillo entero en el aire. Lo que Bowser ignoraba es que había un fontanero en el castillo. Como siempre, Mario se enfrenta a él y... dura en el interior del castillo exactamente 0'56 segundos. Con Mario ¡¡derrotado!! y un Bowser invencible comienza tu tarea. Que sepas que vas a **patearte un enorme mundo de lado a lado combatiendo por turnos** contra montones de enemigos, resolviendo puzzles, coleccionando medallas, y regocijándote de lo lindo en los minijuegos y retos que se te ofrecen.

Profundizando un poco más, os contaremos que en «Paper Mario» los combates son por turnos, pero el daño que hagamos dependerá más de nuestra habilidad que de la suerte. Un toquecito al botón en el momento justo o un uso adecuado de la palanca multiplicarán el daño. Además, cada medalla coleccionable, al igual que las estrellas que rescatemos, se convertirá en uno de nuestros numerosos "hechizos".

Y si a esto añadimos un **universo gráfico superoriginal,** con texturas que simulan dibujos hechos a mano; multitud de **diálogos chispeantes** en perfecto castellano; y una enorme profundidad de juego, tenemos un cartucho diferente al que no sólo los más pequeños sabrán sacar partido.

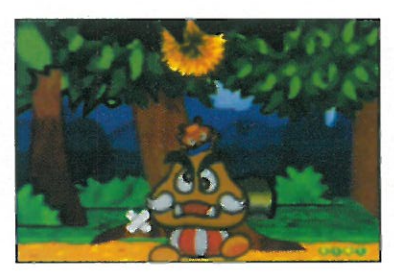
Bonita instantánea de Mario en posición de "menos charla y más acción, leñe".



No tan bonita foto de Mario después de salir volando por la cristalera del castillo.



Goombario se nos unirá por todo el morro. Será nuestro primer compañero.



Y los compañeros lo son porque nos ayudan a atacar durante los combates.



Cada vez que subamos un nivel podremos elegir una de las mejoras.



¿OTRA VEZ AQUÍ?

Cuidadito con el desierto de «Paper Mario», porque a la mínima que te despistes te encontrarás perdido y rodeado de enemigos. Aunque también hay secretos...

¡MÁS QUE BIGOTE ARROCET!

Las toneladas de medallas coleccionables nos ofrecerán nuevas características y ayudas, pero ten cuidado de escoger las adecuadas. Por razones de capacidad pectoral, suponemos, Mario sólo puede llevar unas cuantas a la vez, así que busca una buena combinación y a triunfar.



Durante el juego atravesaremos muchos lugares, y a veces tendremos que utilizar los medios de transporte a nuestro alcance. Aquí Mario se convertirá en ferroviario.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Coloridos y detallistas, además de la gracia de imitar los dibujos "manuales".

▼ Exactamente eso, que alguien no encuentre la gracia de los gráficos planos.

SONIDO



▲ Ya tienes nuevas melodías simpaticonas para tararear. Efectos variados.

▼ Pueees... que nunca te haya gustado la música de Mario.

JUGABILIDAD



▲ Prácticamente intachable. Preciso control tanto en juego como en combate, que ayuda a olvidarse del resto del mundo y seguir jugando.

▼ Hay gente muy torpe...

DURACIÓN



▲ Si te entretienes en cada medalla, pieza de estrella, receta de cocina... tienes juego para años.

▼ Si no te entretienes, durará algo menos, aunque aun así es largo.

TOTAL 96



▲ Un RPG por turnos, **enorme, divertido, y muy bien realizado** para tu N64. Qué más quieres oír.

▼ Que te guste el Rol y/o la aventura y/o los buenos juegos y todavía estés ahí.

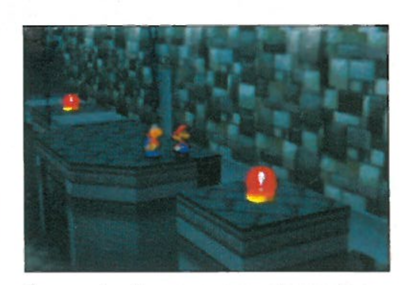
EL RANKING

1. **Zelda: Ocarina of Time**
2. **Paper Mario**
3. **Zelda: Majora's Mask**

Precisamente por la esencial diferencia en los gráficos y en los combates, nos atrevemos a poner a «Paper Mario» sobre el último Zelda. Los roleros de pro y combates por turnos deberían ponerlo en el primer puesto. Los demás, probadlo y nos contáis.

GRÁFICOS **Escenarios y personajes están diseñados con texturas muy originales, que imitan dibujos hechos a mano. Nos encanta.**

Una visita a la casa de Mario de vez en cuando para hablar con Luigi, mirar el correo, o simplemente descansar en la camita nunca viene mal, no.



A veces tendremos que ayudarnos de nuestros compañeros para continuar.



¡TOMA PATADA!... LE TOCA A UD.



Cada vez que haya que repartir galletas, entraremos en la pantalla de combate donde podremos elegir cómo atacar al enemigo (saltar encima, dar con el martillo) en función del Tipo y sus debilidades.

Si quieres saber qué más te espera en tu N64, vuelve a la gran preview de «Mario Party 3» Pag. 22

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: CAPCOM-UBI SOFT
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NÚMERO DE FASES: 6 ZONAS

- 1-2 JUGADORES (CABLE)
- 3 LUCHADORES A ELEGIR
- 5 NIVELES DE DIFICULTAD
- CONTADOR DE PUNTOS PARA CONSEGUIR SECRETOS

- Precio: 8.995 PTA (54€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

¿Alguien da más?

FINAL FIGHT

Sin moquear, abueletes. Todos los que tenemos unos añitos recordamos con llantos las partiditas al arcade «Final Fight». Pues, esta versión es la máquina puesta al día. Si se lagrimea, ¡que sea de alegría!

¡Pega, pega a gusto!

Aquí se viene a eso. Si no te gustan las tortas, es posible que no te guste el juego, porque no se puede hacer otra cosa. Los controles son **pegar y saltar**, y el salto está para darle variedad a los golpes, no creas. Mediante un scroll lateral, el escenario va dejando ver a los distintos **grupos de malotes**, que siempre nos están esperando dispuestos a impedir nuestro avance. Dependiendo del nivel de dificultad, te rodearán con mayor o menor facilidad (para pegarte por la espalda, bien a gusto), pero lo normal es cargarse a casi todos sin recibir. En fin, que la mecánica sería demasiado simple si Capcom no hubiese sabido darle su **toque de genialidad**.

Puedes **escoger tu "prota"** entre tres (cada uno con distintas características de fuerza, velocidad y resistencia) y, aunque no hay muchos enemigos diferentes, hay que cogerle el tranquillo a cada uno. Enfrentarte a un "cresta" (rápidos pero muy débiles) no se parece en nada al cuidadito que hay que poner para despachar Andores (tíos enormes que corren hacia ti y te sueltan un bofetón de madrastra). Los tipos de enemigos definen la dificultad. Y lo peor son **los jefes finales**, pues sólo aprenderás cómo cargártelos a base de recibir tú, continuar partidas y... y sacarte de quicio, vamos. ¿Lo mejor? Repartir junto a un amigo. **No se ralentiza nada**, y es mucho más divertido pegar mientras gritas al otro que deje el pollo en paz, que es tuyo, o que no sea gallina y se encargue de los tíos incendiarios, que al final te incineran el pollo. Cable aparte, un sólo jugador también sacará partido a «FFOne»: el juego incluye sorpresas y **extras respecto al arcade**, y está mejorado técnicamente; lo notarás sobre todo en el **aspecto gráfico** y la **velocidad general de juego.**



Novedad para Advance: leer (en inglés) lo que se dicen tu prota y el jefe de nivel.

APRENDE A PEGARTE



Pulsando "puño", nuestros chavales golpean lo que se ponga por delante. Pero, si se les ponen por detrás, lo suyo es usar su "especial". El **botón R** hará que Haggar, Cody o Guy se deshagan de los feos. Baja tu energía, pero...



Claro que, los más avezados, antes de llegar a ese extremo, usarán la estrategia de "¡anda ya p'allá!": **coger a un enemigo y lanzarlo sobre los de detrás.**



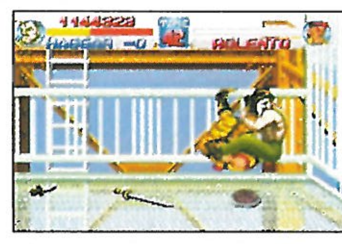
En la Zona Industrial, el fuego que sale del suelo será peor enemigo que Jimmy.



Curiosamente, la comida se conserva muy bien en las frías calles de Metro City.



Si os ponéis a contar, veréis que aquí hay seis enemigos, más vuestro personaje. Todos pegándose y... ¡sin ralentizaciones!



Haggar y Rolento se odian tanto que no pueden esperar a «SF Alpha 3».



Puedes destrozar este coche a puñetazos, pero con la tubería ganarás tiempo y, en consecuencia, más puntos en bonus.



UN MITO

La vuelta de «Final Fight» a Nintendo ha dado como fruto un "beat'em up" ejemplar: contundente, rápido y adictivo como nunca.

¿UN CUCHILLO? ¡MÍO, MÍO!



*Cada personaje maneja mejor un arma. **Cody es amo del cuchillo,** pues no lo lanza, como los otros.*



***Guy, el más rápido,** maneja el arma más ligera con precisión. La espada Murasana es suya.*



*Al bestia de **Haggar,** poca falta le hace, pero, si pilla una **tubería,** machacará enemigos más rápido, y atizará más lejos.*



Sid sería Poison si viviéramos en Japón.



Escoger a Haggar es espectáculo seguro.



Si oyes golpes sin malos en pantalla, ¡salta! ¡Los feos te están tirando barriles!



Andore da buenas tortas, pero también sabe estrangular Codys, si los agarra.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ La mejora para Advance ha sido notable. Todos los sprites son nítidos y se mueven a gran velocidad.
▼ El detalle en escenarios no ha mejorado. Los cuadros de animación tampoco han sido aumentados. Y estaba fácil.

SONIDO


▲ Suena bien fuerte cada vez que golpeas caretos. Y encima se quejan, los tíos.
▼ Lo que no se ha cuidado es la calidad de las voces, ruidosas. Música sin... chicha.

JUGABILIDAD


▲ Lo simple que es y lo adictivo que resulta pegar a tíos tan malos, oye. No te cansas, y menos a dobles.
▼ El control tiene "momentos flojos" al agarrar enemigos.

DURACIÓN


▲ Las fases son bien largas, cinco niveles de dificultad y secretillos.
▼ Seis niveles son pocos.

TOTAL


▲ Es el **original mejorado** ¡y con partidas a dobles!

▼ **Si no te gusta pegarte,** no te gusta el juego.

EL RANKING

1. Final Fight One

No existen más beat'em up para Advance. Es innovador respecto a lo editado, pero además es el juego de golpea-avanza más famoso de la historia (obviando «Double Dragon»). Convencerá tanto a los "históricos" como a las nuevas generaciones.

¿Quieres saber qué más traerá Capcom para tu Advance? Echa un vistazo a nuestro reportaje Pag. 12

¡No seas animal!

JURASSIC PARK 3 PARK BUILDER

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **SIMULACIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **140 "DINOS" DISTINTOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **CABLE GAME LINK**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **9.490 PTA (57€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 73
Correctos para el tipo de juego, y con unos renders de dinos (estáticos) que suben el nivel.

SONIDO 75
Buena melodía que, por mucho que se repita, ¡no cansa! Efectos escasos y poco significativos.

JUGABILIDAD 78
Cuesta empezar porque falta un tutorial que te vaya enseñando. Los menús son claros y rápidos. La sorpresa es que ¡engancha!

DURACIÓN 80
Si te picas con las 140 especies de dinos, tienes mucho que jugar hasta terminar.

TOTAL 78

▲ **El cambio de ADN** es una gran idea. Añade **interés**.

▼ Es un género **minoritario, muy complejo**, y encima **no hay tutorial alguno.**

Alguien ha visto un juego como éste en una portátil? ¡NO! ¡NUNCA! Hasta ahora era imposible meter un «Theme Park» en una Game Boy, pero gracias a «JP3: Park Builder»...

Harás prehistoria

Sí, porque la cosa va de montar un **parque temático** con los dinosaurios como... tema. Para ello tendrás que dejar a un lado las ansias de acción, y **pensar concienzudamente** por dónde circularán los ingenuos **visitantes**, cuál será la distribución y localización de tus **tiendas** y restaurantes, cuántos y cuáles **dinosaurios** vas a crear y dónde ponerlos, porque claro, depende de si son carnívoros de nivel 3 y de a qué hora riega el geranio la vecina de arr...¡ARGH! ¡Sí, **hay muchos detalles** a tener en cuenta! Pero, una vez acostumbrado, con todo bajo control (precios de entrada, salud de dinos... ¡hasta la publicidad!) la cosa **se vuelve adictiva**. Es verdad que hasta que aprendes (no hay tutorial) lo pasas mal preguntándote por qué a la gente no le mola tu parque, pero, si te fijas bien y aprendes... verás.



Menos mal que se puede preguntar la opinión a la gente directamente, si no...



...ya te podrías partir la cabeza buscando un nombre al parque, que te arruinabas.



Los recintos para dinosaurios también se pueden poner en las playas de tu isla.

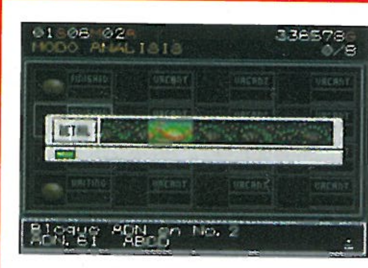


La cosa parece que va bien, pero si la cifra de dinero es negativa un mes, adiós.

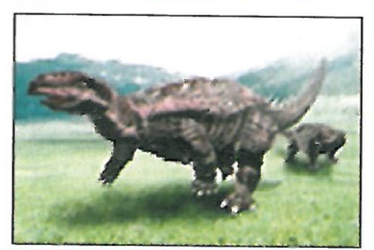


¡SÍ, ES COMPLICADO!
En un principio te puedes volver loco con tantos menús, pero una vez aprendas (al menos está en español) ¡te vuelves mico, y encima engancha!

TÚ LOS CRÍAS Y ELLOS... NO SE JUNTAN NI NADA







Así que, tendrás que ser tú quien se ocupe de reproducirlos, porque los bichos éstos se mueren, como todo el mundo. Sólo podrás tener los cerca de 140 dinosaurios del juego si consigues las cinco partes de la cadena de ADN pertinente. ¿Difícil? Sí, requiere tiempo y dinero, por eso... ¡puedes cambiar ADN con otro jugador, vía Game Link! Una gran idea.

Tecnología de otros planetas

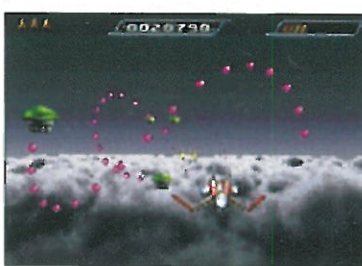
IRIDION-3D

Iridion, un poderoso imperio alienígena, ha conquistado nuestro planeta Tierra esclavizando a todos sus habitantes. Recién llegados de un placentero viaje intergaláctico, nuestra misión no será otra que liberar a toda la humanidad, convirtiéndonos una vez más en el héroe de turno.

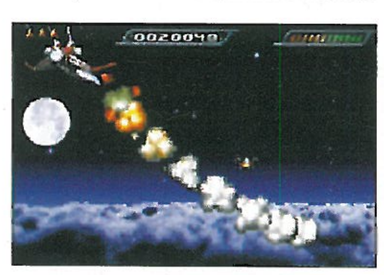
¡Buena suerte, chavales!

La necesitaréis. ¡Y no sabéis de qué manera! El primer shoot´em up 3D para GBA encierra un **trabajo técnico sobresaliente**, aunque también rezuma **dificultad por los cuatro costados.** Sus siete fases, con sus correspondientes jefes finales, se nos antojan algo escasas en número pero desde luego no en duración. Por que los Iridions nos van a poner las cosas muy, muy complicadas.

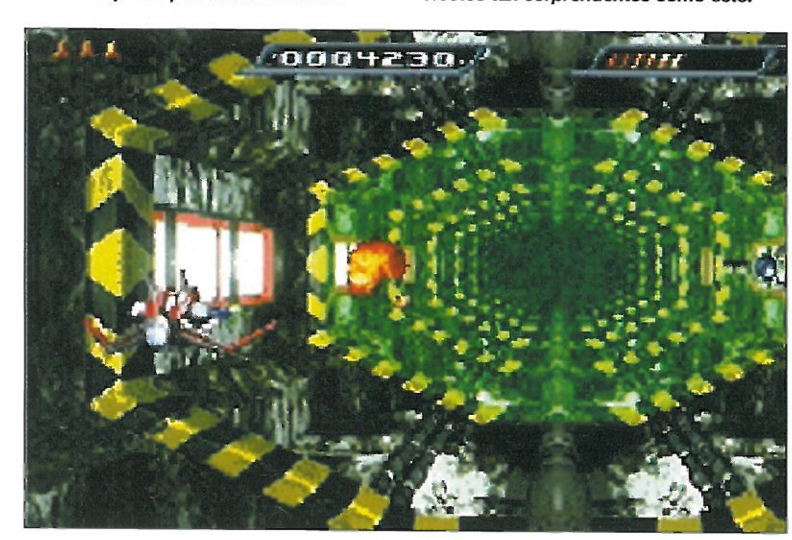
Con un solo botón de disparo, pero un buen arsenal, tenemos que enfrentarnos a innumerables enemigos, minas y demás artefactos bélicos destinados a eliminarnos. Ya veis que la mecánica de «Iridion 3D» no es excesivamente original. De hecho el esquema de juego es bastante simple, incluso dentro de su género. Su mejor baza es sin duda la parte técnica. La **sensación tridimensional** que nos envuelve es impresionante, y dice mucho en favor de los desarrolladores, puesto que ya sabéis que GBA no es capaz de procesar polígonos. Los enemigos nos atacan acompañados de **rotaciones y animaciones** pocas (¿nunca?) veces vistas en una consola portátil. Y este ajetreo termina por poner en órbita a cualquiera.


Algunos enemigos nos atacan de tal forma que más vale no quedarse mirando.


Estos ítems nos suministran variados tipos de disparo según su color.

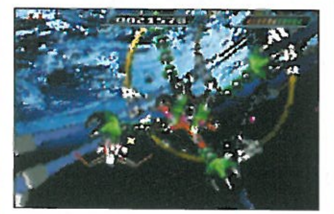

La perspectiva varía conforme nos movemos por la pantalla. Alucinante.


Algunas minas sub-acuáticas producen efectos tan sorprendentes como éste.



TITANES DEL CIELO





Como en todo "mata-mata" que se precie, el final de fase en «Iridion» es apoteósico: una "Supernave" enemiga llena la pantalla de disparos, y nos pone en un auténtico brete: es una gran obra, pero hay que cargársela. "C´est la vie".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ-MAJESCO INC.**
- Desarrollador: **SHIN'EN**
- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**
- **7 FASES**

- Precio: **10.990 PTA. (66 €)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

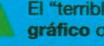
GRÁFICOS 95
Con un acabado digno de elogio, por su calidad y por su increíble sensación tridimensional.

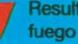
SONIDO 92
Tiene un motor específico para el apartado sonoro y, creednos, es fantástico en calidad ¡y volumen!

JUGABILIDAD 89
Sencillo de manejar y adictivo, siete fases, y una gran variedad de enemigos. Sólo le falta algo más de profundidad de juego.

DURACIÓN 89
Sus siete fases, aunque escasas, son realmente difíciles.Seguro que no lo acabáis en dos días...

TOTAL 


El "terrible" **apartado gráfico** os dejará atónitos.


Resulta **difícil esquivar** el fuego enemigo. Su precio.

Si os atascáis irremediablemente, podéis consultar algunos truquitos en la sección... obvia. Pág 78

Y no deis más la lata

ROBOCOP

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **TITUS**
- Desarrollador: **MIRAGE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **8 MISIONES**
- Edad: **MAYORES DE 8 AÑOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **5.990 PTA (36€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

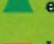
GRÁFICOS 65
Hay detalles en los escenarios que salvan la mala impresión que dejan los sprites.

SONIDO 70
La música puede pasar, e incluso anima la acción. No se puede decir lo mismo de los efectos.

JUGABILIDAD 80
Jugable es al 100%, aunque lo único que se hace es andar y disparar. Parece un poco lento.

DURACIÓN 60
No nos parece que un "shooter" tan limitado pueda mantenerte pegado a la pantalla.

TOTAL 63


▲ El tamaño de los escenarios.

▼ Los gráficos. Desarrollo poco variado.

Ya podéis ir huyendo maleantes, delincuentes, y demás gente de mala catadura, porque en la ciudad se va a imponer una nueva ley, la ley del latón.

Ya ha llegado, pero ¿dónde está, dónde…?

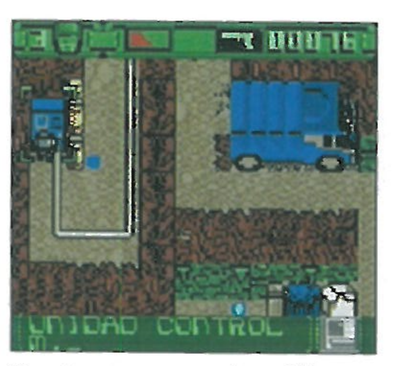
Mira, está por allí. Es aquello **pequeñito y gris** que campea por la pantalla. Sí, bueno, lo cierto es que Robocop no ha quedado muy imponente, pero la verdad es que tampoco le va a hacer falta más, porque los bandidos son igual de escuchimizados. Y es que lo primero que nos enseña este «Robocop» es un **aspecto gráfico bastante pobre,** con un protagonista al que es fácil perder el respeto, unos enemigos bajitos y achaparrados, y unos decorados bien coloreados, pero con un aspecto algo desangelado. Si somos de los que no nos dejamos desilusionar a las primeras de cambio, nos daremos cuenta de que el juego tampoco es como para olvidar. Saldremos a patrullar por un **escenario muy amplio,** eliminando a los desaprensivos que se nos crucen en el camino mientras cumplimos los objetivos que marque la fase, ya sea **eliminar, buscar, rescatar...** Para orientarnos, disponemos de un imprescindible mapa que podremos consultar en cualquier momento. También conseguiremos nuevas armas gracias a una amable señorita que trabaja en la comisaría, lugar que visitaremos tras terminar cada nivel. En definitiva, un **arcade de acción mediocre gráficamente,** pero que se deja jugar si persistimos un poco.

ESTILO "PIN Y PON"

Robocop se merecía un aspecto más imponente que el que luce en este juego.



USTED ESTÁ AQUÍ
Este es el mapa que evitará que avancemos en círculo por las calles de la ciudad preguntando por los mafiosos a cualquier transeúnte. Como podéis comprobar, los escenarios son hermosotes.



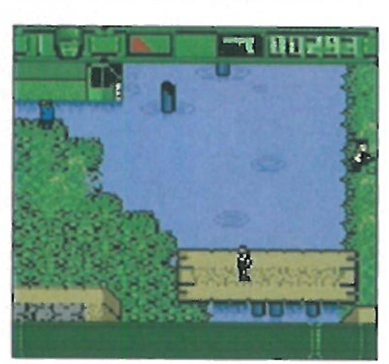
Cuando aparezcan enemigos, civiles u objetos, un recuadro los señalará.



Los objetos importantes suelen andar escondidos por los recovecos del lugar.

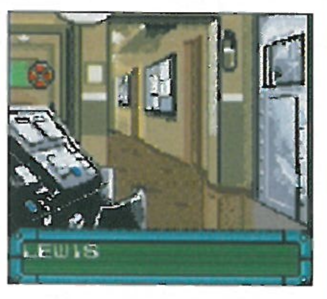


Los informativos nos ponen al día en cuanto a actividad criminal se refiere.



Los escenarios son enormes, pero el tamaño de los personajes, esto... que...

A COMISARÍA





En comisaría podemos hablar con un par de amigos para conseguir nuevas armas y saber los últimos detalles sobre delincuentes.

Un James Bond a lo Solid Snake

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



El juego de la última película del Agente 007 se presenta en GBC tras arrasar en N64. Para la ocasión, se ha pasado del shooter subjetivo a una aventura de acción con perspectiva 3/4. ¿Qué tal le ha sentado el cambio?

"Mission: Metal Gear Solid"

Sus programadores han optado por presentar un juego al más puro estilo de clásicos como **«Mission: Impossible» o «Metal Gear Solid»**, que desde luego como base no está nada mal. Se desarrolla con una perspectiva aérea sobre unos escenarios bien plantados -aunque escasos de detalle- en los que Bond debe cumplir diferentes misiones. Hay un poco de todo, estrategia, acción, aventura, en fin, que **la jugabilidad parte de una buena idea,** pero se va diluyendo por culpa de los aspectos técnicos. El principal fallo que detectamos es la muy **cuestionable Inteligencia Artificial** de los enemigos, que son incapaces de seguirte si te separas de ellos más de dos metros de distancia. La gracia del juego está en ir ocultándote de los guardias, actuar con sigilo; ¿dónde queda si, aunque te descubran, puedes evitarlos fácilmente?

Los gráficos también tienen su parte de culpa. Existe un pequeño problema con algunos interruptores, puesto que a veces resulta muy complicado saber qué debemos pulsar-activar-recoger para completar un objetivo. Nos falta el detalle suficiente en los escenarios.

Con todo, un **buen control de Bond** y niveles suficientemente largos como para entretenerte durante un rato, hacen que la primera incursión de 007 en Game Boy no se nos olvide tan fácilmente. Pero eso sí, debes tomarte el juego en serio. Si vas a lo loco y pasas de los guardias, lo terminarás en un suspiro.



Esos números que veis indican la planta





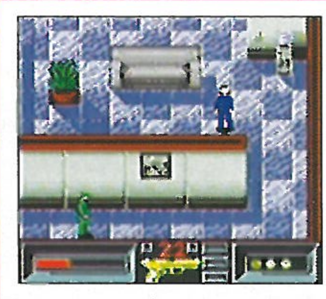
Eso verde de ahí es munición, aunque la verdad es que no os hará excesiva falta.



Hay veces que no ves muy bien los interruptores. Y eso es un problema.

No hay muchos enemigos a la vista. Habrá que aprovechar para colarse.

LO BÁSICO ES EL SIGILO ¡SHH!





Hombre, en teoría debería de ser así puesto que, como podéis observar en estas capturas, el juego está planteado de esta forma: ir con cuidado por pasillos, salas, e intentar no ser descubiertos por los malos. Lo que pasa es que la ya comentada "sordera" de los guardias echa por tierra el planteamiento.

EL ANÁLISIS

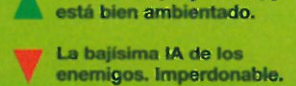
GRÁFICOS 80
No están mal, pero a nosotros nos parecen demasiado, cómo decirlo, "liliputienses".

SONIDO 78
La música se lleva todo el protagonismo, pues los FX son escasos y poco espectaculares.

JUGABILIDAD 72
Mola lo de ir completando objetivos, pero es que lo de la IA de los rivales clama al cielo.

DURACIÓN 78
Los niveles no son demasiado largos, y la dificultad general tira más bien hacia lo fácil.

TOTAL 77



▲ La idea del juego mola, y está bien ambientado.

▼ La bajísima IA de los enemigos. Imperdonable.



No es Wimbledon, pero casi

SNOOPY TENNIS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **MERMAID STUDIOS**
- Tipo de juego: **TENIS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Modos de juego: **5**
- Personajes: **8 + 4 OCULTOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-2 JUGADORES**

- Precio: **6.490 PTA (39€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
A los personajes se les reconoce a la primera. Los movimientos están bien conseguidos.

SONIDO 87
El golpeteo de las raquetas pone un toque de realismo.

JUGABILIDAD 93
Control asequible y muy profesional, golpes reales.

DURACIÓN 85
El modo torneo se queda corto, aunque se intenta compensar con los cinco modos de juego y la opción versus.

TOTAL 90

▲ La jugabilidad es sobresaliente. El detalle de los personajes.

▼ El modo campeonato debería ofrecer más alternativas.

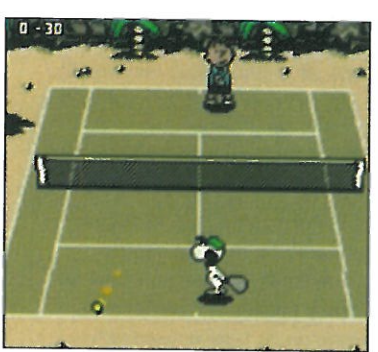
Protagonizan tiras cómicas pero su juego de tenis es de lo más serio que hemos visto. Vale, un perro... no es normal que sepa manejar una raqueta, pero tampoco que hable, y ya lleva unos cuantos años diciendo cosas.

Objetivo conseguido

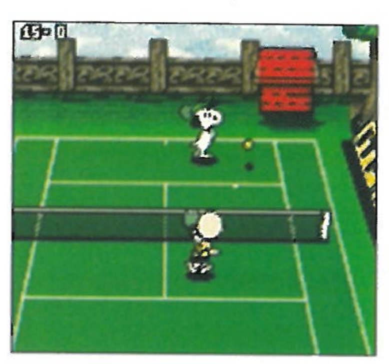
En «Snoopy Tennis» no sólo el perro sabe manejar la raqueta, también la panda de amiguetes, encabezada por un Carlitos Brown que... ¿no se apellidará Moyá, por un casual?, le da al "drive" como los mejores.

El juego empieza brillando por su licencia, pero enseguida deja paso a un **tenis de lujo** que fascina por la facilidad y contundencia de los golpes. Hasta el estilo de la pegada es **totalmente profesional,** con paralelos, reveses y voleas que firmarían Sampras o Agassi.

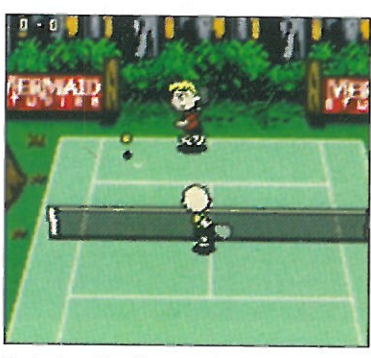
A pesar del espectáculo que brinda, el **modo torneo no es precisamente largo.** Podemos subir el nivel de los rivales aumentando la dificultad (en nivel fácil apenas ponen problemas), pero el número de partidos seguirá siendo el mismo, aunque cueste algo más superarlos: se hace **decididamente corto.** Para compensar la falta de duración, se ofrecen **cinco modos de juego,** dos de ellos bastante originales, y un **modo versus** (cable link), que consiguen volver a elevarnos el interés. Por otro lado, **técnicamente el juego ya nos tenía "en el bote".** Sólo hay que detenerse un segundo para comprobar que los personajes están reproducidos al detalle y que **el ambiente es Snoopy total.**



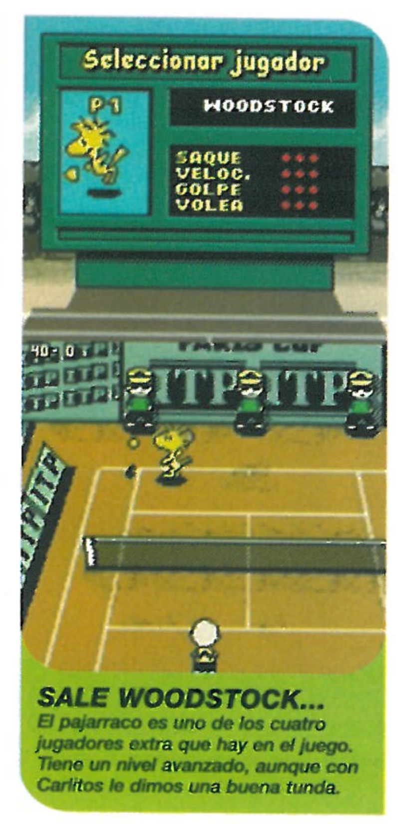
En nivel maestro, los tenistas envían bolas así de difíciles. ¡Llega ahí!



El bote de la bola es diferente en cada pista. Un detalle muy profesional.



Cada jugador dispone de sus propias características de velocidad, pegada...

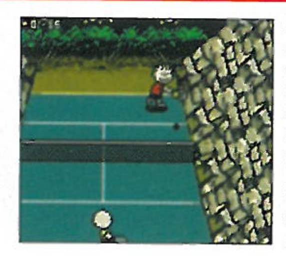


SALE WOODSTOCK...
El pajarraco es uno de los cuatro jugadores extra que hay en el juego. Tiene un nivel avanzado, aunque con Carlitos le dimos una buena tunda.

UNA DE MODOS DE JUEGO







Especial atención a dos de los cinco modos en juego: Squash, con paredes laterales donde rebota la bola, y Power Mode, con ítems que influyen en el desarrollo del partido (el rayo da más velocidad a la bola...). Los otros tres modos contribuyen a darle variedad al juego, aunque no destacan por nada especial.



Chiquito pero mata-matón

PHALANX

No es un completo desconocido, este «Phalanx». Se paseó por la Super hace... er... mucho, y ahora llega para hacerse con el trono del universo de los mata-mata. ¿Lo conseguirá? "Iridións" (3D) dirá.

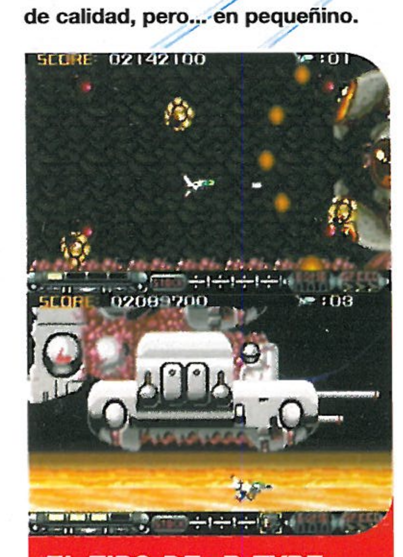
¿Da la talla, o qué?

"¡Vaya! **¡qué pequeñina es la nave!"** es lo primero que te sale al comenzar a jugar. Sí, la tuya es pequeña, pero (es un consuelo) las demás también. Es decir, que tenemos **mucho sitio para movernos por unos fondos con múltiple scroll,** y ese espacio es compartido con obstáculos naturales, enemigos y... y balas. De esas de cuarto y mitad de pixel. ¡Qué le vamos a hacer! Una vez tengas el cristalino suficientemente arrugado como para vislumbrar los disparos ajenos, resulta que el juego... ¡se sale! Es un **mata-mata de órdago,** con sus diferentes y muy útiles tipos de disparo (rebotador, láser, etc.), y enemigos muy variados en su rutina de ataque y nuevos en cada fase, lo que da una agradecida variedad. También están sus casi imposibles jefazos finales. Parecidillos, por cierto, a los del genial «R-Type», juego con el que son inevitables las comparaciones, ya que este «Phalanx» está **al mismo nivelazo de calidad, pero... en pequeñino.**



La intro es a base de dibujos y textitos, molona. Riki: Tranqui, Mel, llevo mi lupa.

¡MÁS GRANDE! El problemilla de «Phalanx» es el tamaño de los gráficos. Por lo demás, un shoot'em up notable.



EL TIPO DE «R-TYPE»
Dice el abuelo que esa nave gorda que hace de escenario de la 5ª fase le suena del clásico «R-Type». Y también los "bichos curasán". ¡Qué tiempos!


Además del disparo, tenemos tres bombazos para emergencias. Muy útiles.


Cogiendo los ítems adecuados podremos tener hasta cuatro armas distintas.


Un gran número de scrolls simulan el movimiento de las nubes. Queda de lujo.


Los escenarios están muy cuidados, lo que no debe distraerte mientr... ¡Hala ya!

¡SIEMPRE LLEGA EL ÚLTIMO!

Es típico de los **bichos finales.** Debe de ser por lo gordísimos que son, o quizá no, pero el caso es que, antes justo de pasar de fase, tendrás que enfrentarte a estos armatostes para limar diferencias, pulir metales o lo que se dejen.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **KEMCO**
- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **8 ÁREAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **9.990 PTA (60€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Ya, son muy pequeños, pero hay buenos efectos, el grado de detalle es enorme, y sprites y decorados disfrutan del realismo.

SONIDO 85
El ambiente es total. La música pone el fondo artístico, y los efectos ¡el clamor de la batalla!

JUGABILIDAD 80
Por control, variedad y adicción, merecería más nota. Pero el "fallo" del tamaño de naves, ítems... evita su disfrute total.

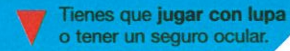
DURACIÓN 77
Ocho extensas fases. Aunque tiene tres niveles de dificultad, sólo el último desafía de verdad.

TOTAL 81

▲ Es la reencarnación del **mata-mata clásico.**

▼ Tienes que **jugar con lupa** o tener un seguro ocular.

Si no te has fijado en la clase de cosas qué puede ofrecer GB Advance en este género, ve a Pag. 43



GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.490 PTA (75€) ▷1-4J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D

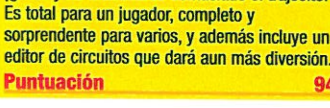


▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 PTA (60€) ▷1-4J, R, C, E



Ni "yo es que las motos…", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos… ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.

Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

KIRBY 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver como Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.

Puntuación 89

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

LA NOVEDAD DEL MES

POKéMON STADIUM 2

▷NINTENDO ▷Combate
▷11.990 PTA (72 €) ▷1-4J, T
Como supondréis, es la entrada estrella de este número. Lo sería aunque hubiéramos comentado mil juegos de Nintendo 64. Por dos simpes razones: primero, es Pokémon, y segundo, ha sabido mejorar el inigualable Stadium. Por eso venderá muchas, muchas unidades. Y nosotros lo celebramos.

Puntuación 92

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

MARIO PARTY 2

▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.

Puntuación 92

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

NBA COURTSIDE



▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷12.490 PTA (75 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

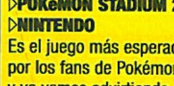
POKéMON STADIUM

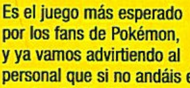
▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷11.990 PTA (72 €) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.

Puntuación 93

RESÉRVALOS

EL 19 DE OCTUBRE LOS ANGELES TOCARÁN...





▷POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO
Es el juego más esperado por los fans de Pokémon, y ya vamos advirtiendo al personal que si no andáis espabilados os podéis quedar sin él. ¿Y vais a renunciar a combatir con los 100 nuevos Pokémon en 3D? Pues deprisita, que esto va a volar de las tiendas…

Y EL 16 DE NOVIEMBRE, TACHÁN TACHÁN

▷MARIO PARTY 3
▷NINTENDO
Entre nosotros, ¡llega el mejor MP! Saber que tiene 70 juegos nuevos ya te saca una sonrisa, pero si además les cuentas a tus 3 amigos que ahora pueden coger a Waluigi y Daisy para jugar, que hay un nuevo modo Duelo, modo Historia, y que está traducido... ¡ya estáis corriendo los cuatro!

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. Excitebike 64
2. Banjo Tooie
3. Perfect Dark
4. Majora's Mask
5. Kirby 64
6. Mario Tennis
7. Turok Rage Wars
8. F-1 World Grand Prix
9. Pokémon Snap
10. Legend of Zelda: Ocarina of Time

RAYMAN 2

▷UBI ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64

▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

ARMY MEN ADVANCE



▷3DO ▷Acción
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico a la altura, pero que te deja con ganas de mucho más.

Puntuación 78

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

▷KONAMI ▷Aventura
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Castlevania es una inversión segura, un juego en el que todo alcanza un nivel sobresaliente. Nada más comenzar, el jugador es abrumado por la increíble potencia gráfica y sonora de Advance. Pero lo que más "engancha" de Castlevania es explorar: encontrar nuevos enemigos con los que usar nuevas técnicas de ataque y defensa, equipando a nuestro chaval con diferentes objetos. Un toque rolero que satisfará a todo el mundo.

Puntuación 95

FINAL FIGHT ONE
NUEVO



▷CAPCOM-UBI ▷Beat'em up
▷8.990 PTA (54€) ▷1-2J



Llega a Game Boy Advance el juego de "golpea-avanza" más famoso de la historia. Esta versión saca todo lo que no se vio del original de recreativa (ha llovido mucho, ¿eh?), y seguro que sabrá satisfacer tanto a "históricos" como a "novatos". Ayuda a Guy, Cody o Haggar a limpiar la ciudad de macarras a base de puñetazos, patadas, objetos... Una pena que se haya quedado un poco corto. Algún nivel más nos habría dejado aún más flipados.

Puntuación 86

¡¡Eh tú, estratega!! ¿Te juegas un «Advance Wars» a que GBA tiene juegos con los que te vas a divertir de lo lindo?

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho



Los críticos más importantes del país han sentenciado: es bastante superior a la versión de Super Nintendo. O sea que es un milagro de versión. La delirante sensación que ofrece sorprenderá a propios y extraños; sus naves pre-renderizadas, su banda sonora con efectos sorprendentes, la tremenda jugabilidad y las "recompensas" que recibiremos cuando ganemos las diferentes series. Échalo todo en un ROM y fíjate en lo que sale.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. MARIO KART SUPER CIRCUIT
02. SUPER MARIO ADVANCE
03. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
04. RAYMAN ADVANCE
05. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
06. JURASSIC PARK III: THE DNA FACTOR
07. BOMBERMAN TOURNAMENT
08. GT ADVANCE
09. TOP GEAR GT
10. KURUKURU KURURIN

Los fanáticos del fútbol recibirán en breve dos regalos: «ISS», de Konami, y «Total Soccer», de UBI. ¡¡Deben ser míos!!

GT ADVANCE



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos... y su precio.

Puntuación 89

IRIDION 3D
NUEVO



▷THQ ▷Shooter
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Este shoot'em up encierra un trabajo técnico sobresaliente, y rezuma dificultad por los cuatro costados.

Puntuación 90

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR



▷KONAMI ▷Acción
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Sólamente el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.

Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER
NUEVO



▷KONAMI ▷Simulación
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Construye tu propio parque de atracciones jurásico en la pantalla de tu Advance. Es superadictivo.

Puntuación 81

RESÉRVALOS

A FINALES DE OCTUBRE...



▷MOTO GP
▷THQ
Un buen juego de motos para que no sueltes el mundial de velocidad ni a sol ni a sombra. Tiene los circuitos reales y los nombres oficiales. Motos y pilotos forman una maquinaria perfecta que se desplazará a toda velocidad por la pantalla. Buenas vibraciones.

EN NOVIEMBRE...





▷X-GAMES SKATEBOARDING
▷KONAMI
Los "monstruos" del skate han acudido a la llamada de Konami para redondear un «X-GAMES» que se saldrá del mapa. Ocho profesionales reales te desafiarán a hacer todo tipo de piruetas en el espectacular "half-pipe"; y para los que "añoren" aventuras estilo Tony Hawk, uno de los modos de juego estará diseñado siguiendo su estilo.

A MEDIADOS DE NOVIEMBRE...



▷WARIO LAND 4
▷NINTENDO
Ahora que Wario ha perdido la inmunidad, seguro que tiene más cuidadito de donde mete la mano. Eso a pesar de que su nuevo juego, de estreno en Advance, sugerirá más peligros y situaciones complicadas, aunque siempre plataformeras, que sus entregas precedentes. El objetivo es localizar una pirámide dorada, y los medios, como es habitual, pasan por ir descubriéndose nuevas habilidades.

LA NOVEDAD DEL MES
BOMBERMAN TOURNAMENT



▷ACTIVISION ▷Aventura-acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, 1 cartucho
El juego de Bomberman ha sido una sorpresa. Esperábamos un Bomber normal, lo de siempre, y nos ha llegado un 2X1 feroz, con un buen modo historia y un battle tremendamente jugable y divertido. Pero el espíritu sigue intacto. Sus bombas, sus cosas, sus items y su cuerpo regordete. Nos encanta.

Puntuación 93

KRAZY RACERS



▷KONAMI ▷Carreras
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J
Un duro rival para Mario Kart. Destaca por su adictiva mecánica y sus formidables escenarios.

Puntuación 92

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT
NUEVO

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45€) ▷1-4J,1 cartucho



Esta carrera (¿carrera? Mejor diríamos carrerón) ofrece un perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Lo último de Mario para Advance no sólo explota el hardware de la máquina todo lo que quiere, sino que además te "pega" los mandos a las manitas y no los puedes soltar. Para redondear, el modo multijugador es impresionante, y como ves sólo necesita un cartucho. Además el precio es para tirar cohetes. Anímate, no esperes más.

Puntuación 96

PHALANX



NUEVO

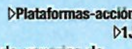


▷KEMCO ▷Shooter
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J
Un matamarcianos de órdago al que le pierde el tamaño, escaso y algo confuso, de los gráficos.

Puntuación 81

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J





Un "porrón" de usuarios de Game Boy Advance no pueden estar equivocados. «Rayman» es uno de los cartuchos más vendidos para la máquina, y sigue contando. La "culpa" se la podemos echar a su excelente nivel gráfico, a los impresionantes escenarios o a las animaciones de Rayman. Tal vez alguna de estas razones os haya hecho decidiros por el juego de UBI. O puede que os gusten los retos difíciles, entonces la apuesta es segura.

Puntuación 92

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

01. Mario Kart Super Circuit
02. Tony Hawk 2
03. Castlevania Circle of the Moon
04. Super Mario Advance
05. Bomberman Tournament
06. F-Zero Advance
07. Krazy Racers
08. Rayman
09. Final Fight One
10. Iridion 3D

Basta un cartucho de «Mario Kart» para que cuatro jugadores sean felices. Ojito, vale todo (¿no habéis visto el anuncio de la tele?).

READY 2 RUMBLE BOXING 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT



▷KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

TWEETY & THE MAGIC GEMS

▷KEMCO ▷Tablero
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J
Reúne los ingredientes de un buen juego de tablero, pero 16 minijuegos parecen poco.

Puntuación 83

¡SORPRESA!



COLIN MCRAE RALLY 2.0



WORLD TOCA TOURING CARS

Sorpresa automovilística la que nos prepara **Ubi.** Estas dos carátulas las hemos cazado al vuelo antes si quiera de que se anunciaran los juegos. Ya lo sabéis, para cuando se anuncien.

NUESTRA RECOMENDACIÓN Pronto habrá tres cartuchos de Jurassic Park 3 a la venta. si quieres triunfar, apuesta por Park Builder.

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC


Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY

▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.
Puntuación 80

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos

Rare ha exprimido la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRACULA

▷CRYO ▷Aventura
▷4.990 PTA (29 €) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.
Puntuación 81

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataformera de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.
Puntuación 83

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON ORO
2. POKéMON PLATA
3. SUPER MARIO BROS. DELUXE
4. POKéMON PINBALL
5. TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD
6. EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
7. WARIOLAND 3
8. POKéMON AMARILLO
9. DONKEY KONG COUNTRY
10. POKéMON TRADING CARD

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES
SNOOPY TENNIS

▷INFOGRAMES ▷TENIS
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 Jugadores
Un juegazo de tenis. Tiene una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y además es muy convincente a nivel técnico. Si no fuera porque su modo "torneo" se queda algo corto, rozaría la perfección. Porque además ofrece modos de juego tan originales como uno que invita a jugar al tenis-squash entre dos paredes donde la bola rebota. Busca «Snoopy Tennis» en tu tienda favorita.
Puntuación 90

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS


▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

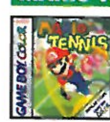
▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICKEY'S RACING ADVENTURE

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
Puntuación 91

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...
Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE
▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.
Puntuación 89

«Tomb Raider» está saliendo de las tiendas a toda velocidad. ¡¡Corre a por tu cartucho!!

«Colin Mcrae» ya está disponible. ¿Listo para probar lo último en juegos de rally?

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

El cartucho responsable de la Pokémanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.

Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

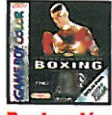


▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB

Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC

Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC

Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC

Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERNENAS (LUCHA CON ESE)



▷UBI ▷Plataformas
▷6.995 PTA (42 €) ▷1J, GBC

Completa la trilogía, pero no aporta nada realmente interesante a la serie. Sí, fiel a los dibus de la tele.

Puntuación 70

THE WORLD IS NOT ENOUGH

NUEVO



▷EA ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Tiene una buena historia, acción, pero problemillas con la Inteligencia de los enemigos lo tiran para atrás.

Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

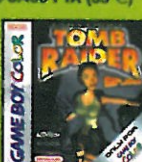
Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



▷THQ ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC





Lara vuelve a arrasar en su nueva aventura para GBC. Basarse en el mismo motor de juego de la primera entrega ha sido todo un acierto, porque continúa luciendo en pantalla gráficos enormes, pero además hay que destacar sus elevadas dosis de acción y un desarrollo profundo, rico y variado. Sus siete fases dan para mucho, resultan entretenidas y brillantes.

Puntuación 92

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM



▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.

Puntuación 87

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

RESÉRVALOS

EN OCTUBRE...

▷ATLANTIS
▷THQ



La próxima película de Disney ya tiene versión jugable. Nos sumergirá en la civilización perdida de la Atlántida con un cartucho que mezclará acción, plataformas y aventura, todo bajo el agua. Serán 15 niveles de lo más intenso.

EN NOVIEMBRE...

▷BABY FELIX HALLOWEEN
▷LSP-VIRGIN



Bit Managers vuelve a la carga con un nuevo título para GB Color. Esta vez nos traen un plataformas muy fresco, protagonizado por un gato con "licencia", Felix el gato. La historia transcurrirá en Halloween, pero no os preocupéis que esto está para divertirse y no para pasar miedo, ¿no?

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.

Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

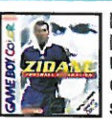




Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.

Puntuación 99

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC

Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN Pokémon Cristal sale el 2 de noviembre. Si puedes, RESÉRVALO. Va a ser uno de los TOPS de este año.

CONÉCTATE A TU PORTAL DE JUEGOS

EL WEB CON MÁS INFORMACIÓN DE LA RED PARA TODAS LAS PLATAFORMAS





Tu música y los mejores logos en tu móvil

906 29 86 10



Válido para NOKIA · Ahora también para SAGEM y MOTOROLA (sólo tonos)

850549	850126	901393	300706	202070	705555	851197
302042	200030	704488	201036	202121	202565	850021
202728	300285	191176	100216	704215	203097	850211
705303	202844	850664	851175	851177	851193	850018
850048	851202	850033	850549	850038	850871	850050

Llama al **906 29 81 52** y pide el tuyo!! mucho más en www.por-mi.com

Nuevo buzón de voz... ¡¡Sorprende a tus amigos!! Válido para todos los móviles

José María García, Carmen Sevilla, Carlos de Gran Hermano...

Tenemos un montón de voces de personajes para que puedas personalizar e l contestador de tu móvil de la forma más divertida y original.

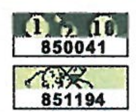
¡¡Llama al www.mi-contestador.com

906 88 70 15 y elige el tuyo!!



Los mejores de la mes

I ♥ N.Y. 702141 — Himno nacional de EEUU 407730




850041	850047
851194	850049

Los más solicitados

1	100008	2	212463	3	314502	4	702123
5	704441	6	202227	7	211573	8	100007
9	314561	10	202615	11	200402	12	702095
13	702114	14	704452	15	702289	16	704531
17	704447	18	211630	19	704457	20	704520

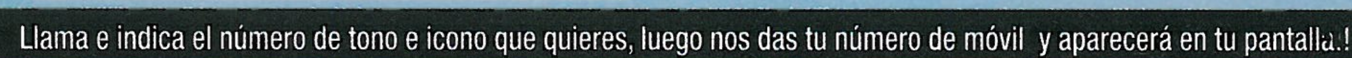




Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 34** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!





¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!!

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
La Mosca · Para No Verte Más	431467
Himno de Eurovisión	431470
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
Only happy whe it rains · Garbage	407320
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231

Llama al 906 29 81 52 y pide el tuyo!! mucho más en www.por-mi.com





¡Tu futuro día a día con mi-horóscopo.com!

906 88 71 42

www.mi-horoscopo.com



Te gustaría gastarle una broma a tus amigos? MI-BROMA.COM te presenta la ultima novedad en bromas telefonicas!!! Válido para fijos y móviles

¡ Es muy fácil! Llama al 906 88 70 33, elige el personaje que más te guste e indica el nº de teléfono del amigo/a al que quieres gastarle la broma. Permanece a la escucha. Lo llamaremos...¡y el personaje elegido hablará con tu amigo!

www.mi-broma.com

906 88 70 33

NO VÁLIDO PARA MOVILINE PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Ficción

100389
100390
100391
100393
203059
203060
203061

Los más solicitados

1	**Misión Imposible,** CINE	407714	James Bond · Serie TV	431446
2	**Simpsons,** TV Theme	407698	España · Himno de fútbol	431442
3	**Como el agua,** Camaron	431402	La abeja Maya · Dibujos animados	431636
4	**We are the champions,** Queen	407408	El equipo A, Serie TV	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480	My name is · Eminem	407300
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636	Take on me · Aha	407600
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371	Every breath you take · Police	407620
8	**Pantera Rosa,** TV	407693	Me falta el aliento · Estopa	431435
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446	El coche fantástico · Serie TV	407688
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433	Take my breath away · Berlin	407232

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

- Supera las 7 fases del juego sin problemas.
- Resuelve fácilmente los abundantes puzzles.
- Contempla todas las bellas secuencias introductorias.
- Recupera la espada encantada que ha sido robada del Museo.

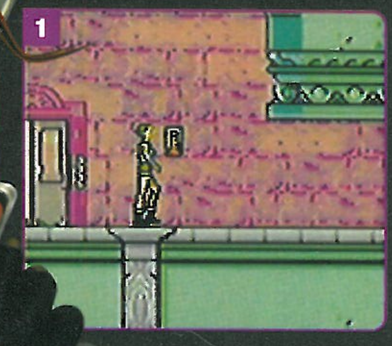
No temas al maleficio de la espada

TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

1ª PARTE

No sabemos cómo se las apaña, pero el caso es que esta señorita siempre anda metida en líos: un día la disparan 7 veces, al otro no encuentra la forma de salir de un laberinto y al siguiente un zombi intenta comérsela. Menos mal que, a pesar de todo, puede contar con nuestra ayuda...

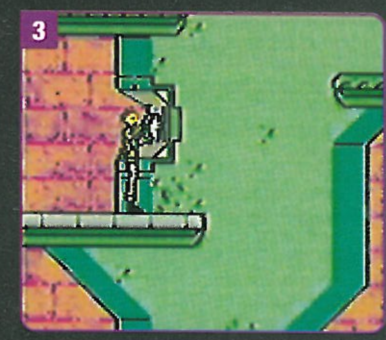
1 FASE THE MUSEUM



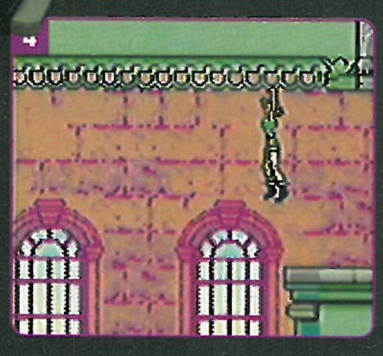
1 Dirígete al **ascensor y pulsa una palanca** que se encuentra a su lado.



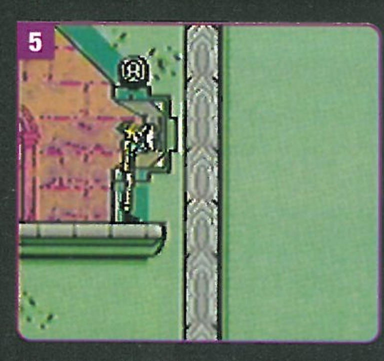
2 Con la ayuda del **botón B** trepa por los peldaños y, sin caerte, sube hasta la plataforma superior.



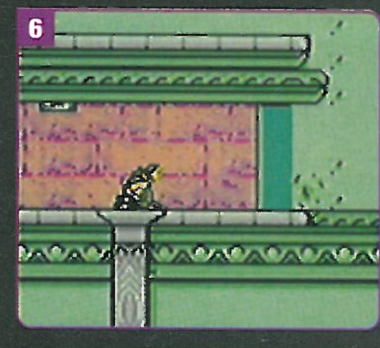
3 Ahora coge un poco de carrerilla y da un **salto para llegar al otro lado,** donde hay **otra palanca.** Púlsala.



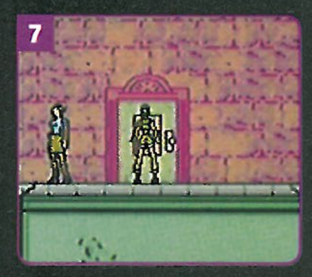
4 Retrocede y **balancéate por las barras** que acabas de activar. Avanza un poco e irás a parar a **otro interruptor.**



5 Al accionarlo (el interruptor), verás como **desaparece la columna de piedra** que bloqueaba el camino. Márchate corriendo para allá.



6 Recoge una **llave** para que puedas entrar en la habitación que estaba cerrada justo al principio del nivel.



Regresa a ese punto y pulsa el **botón A para usar la llave** y acceder a la mencionada habitación.



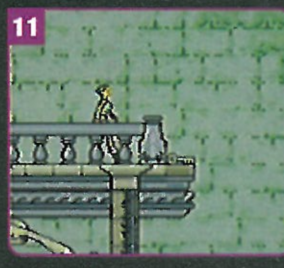
Atraviesa la sala **colgándote del techo,** activa la máquina de energía y **salva** tranquilamente **la partida.**



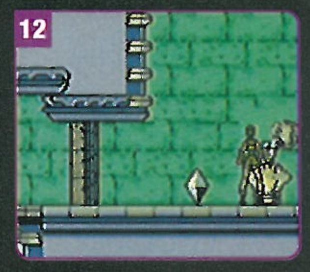
Gracias a la electricidad ya puedes hacer uso del **ascensor y subir a la primera planta del Museo.**



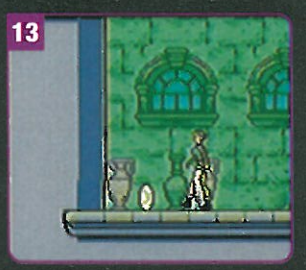
Una vez allí, camina un poco hasta que veas una **palanca.** Presiónala y sube por los peldaños que aparecen.



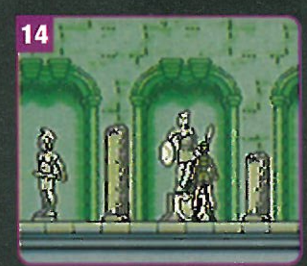
Avanza durante un rato y, tras un salto, obtendrás **otra llavecita.** Úsala para entrar en la **sala de abajo.**



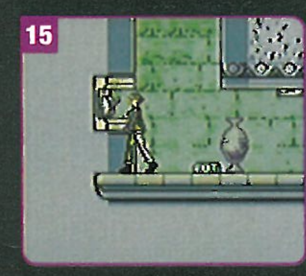
En dicha habitación llegarás a un **Check Point** junto a un interruptor camuflado en una estatua. Actívalo.



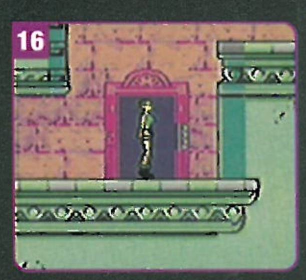
Baja por las escaleras y recoge del suelo un **escudo de metal y un restaurador de vida.**



Sal de la habitación y **coloca el escudo en la estatua** correspondiente. Al hacerlo, desbloquearás un camino.



"Tira" hacia allí, donde tendrás que **accionar la enésima palanca** para poder abrir una nueva puerta.



Vuelve sobre tus pasos y métete en el **ascensor. Dile que suba,** que vas a la planta de arriba.



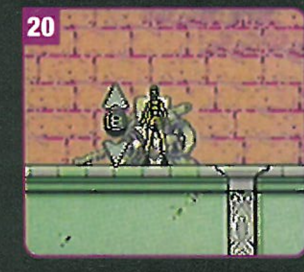
En esta zona, camina un poco hasta que encuentres **munición para el cañón** en forma de **bolas negras.**



Ahora ve hacia la derecha, y en la parte superior... sí, lo has adivinado. Tienes que pulsar **otra palanquita.**



Baja desde donde te encuentras y camina un trecho hasta que te puedas hacer con la **Crow-Bar.**



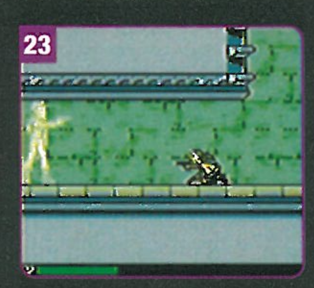
Si bajas otro poco te darás de bruces por fin con el **cañón.** Apunta bien y cárgate al guarda.



Acciona la palanca que vigilaba el hombre y sube por los peldaños que salen como de la nada...



... y enseguida verás una **llave** y ¡por fin! las ansiadas **pistolas.** Ya puedes disparar a los vigilantes.



Entra en el ascensor y baja una planta. Deshazte del guarda y tras él verás una **llave y una puerta.**



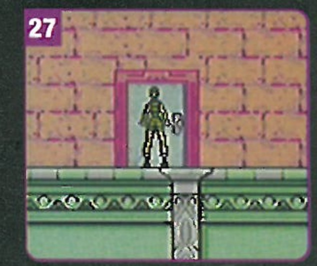
Usa la llave para entrar, encárgate de una rata y de otro vigilante, y presiona la **palanca.**



Recorre la barra de asas y por fin hazte con un **Large Medipak** y las útiles **Rapid Bullets.**



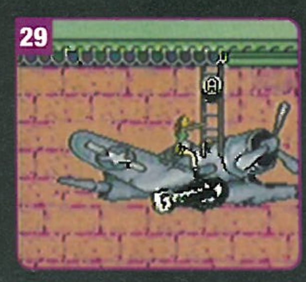
Regresa al ascensor. Baja, ve hacia la derecha y **ocúpate del guarda** que protege otro restaurador.



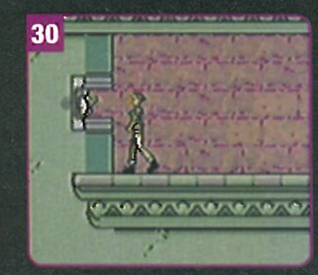
Sube dos plantas más arriba, **acaba con la pantera** y entra por la puerta que queda más adelante.



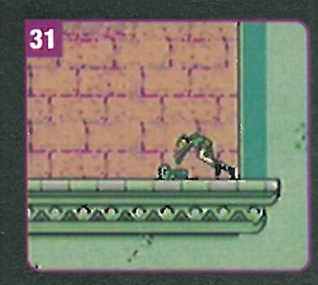
Tras despachar a dos tipos, llegarás a otro punto donde podrás **salvar tu avance** con toda tranquilidad.



Sigue por hacia la izquierda y **alcanzarás un avión que cuelga del techo.** Suelta la bomba que guarda debajo.



Ve hacia la zona que has desbloqueado y alcanzarás **otro interruptor** enseguida. Púlsalo con calma.



Baja y, tras efectuar un salto ajustado, verás a otro tipo. Elimínalo y obtén la ansiada **Fire Exit Key.**

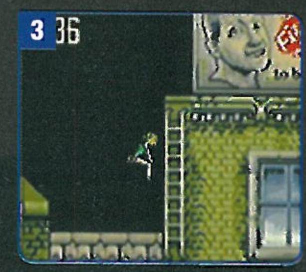
2 FASE ROOFTOPS



Casi nada más empezar, baja por la rampa y guarda la partida en el **Save Point,** frente a ese cartel tan majo.



Corre lo más deprisa que puedas, **esquivando el humo de las chimeneas** y despachando guardas.

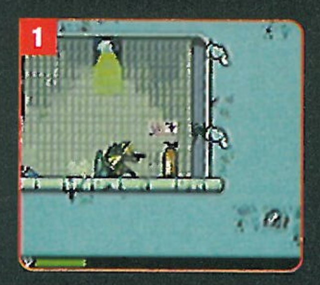


Y así llegarás al ratito a una **zona diferente.** Notarás el cambio porque está señalado por una flechita.



Al final deberás **hacer frente a un helicóptero.** No pares de moverte y **dispárale con las balas rápidas.**

3 FASE THE SUBWAY



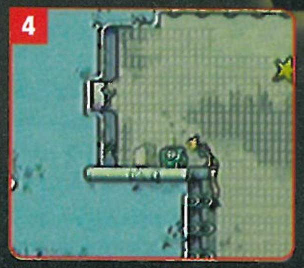
Ve hacia la izquierda, elimina a las ratas y hazte con el **Fuse y las Rapid Bullets.**



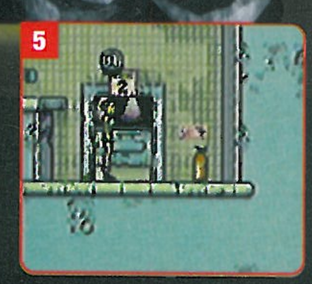
Ahora sube y dirígete a la derecha del todo. Apunta y **dispara a la palanca superior.** ¿Cómo fue?



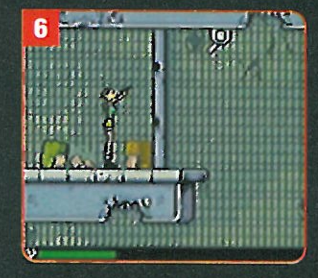
Baja por el pasadizo y divisarás un lugar para **salvar el avance y un recuperador de vida.**



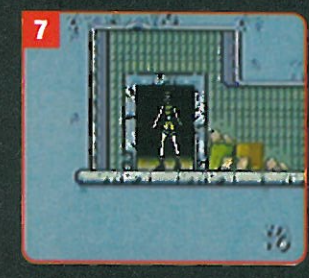
Sube por las escaleras de enfrente, activa la palanca y recoge otro **revitalizador** pequeño.



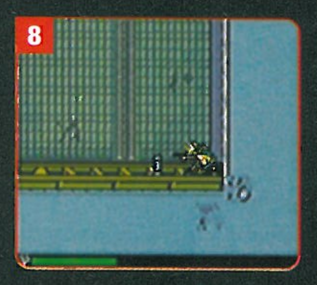
Descuélgate por el techo rápidamente y entra por la puerta que verás al otro lado.



Camina con cuidado (caen piedras del techo) y **dispara al interruptor** que encontrarás en el camino.



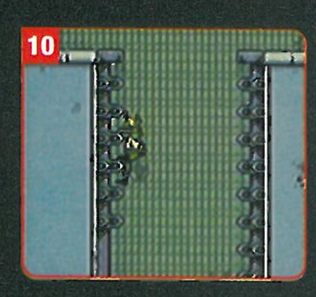
Al activarlo, **desbloquearás una parte del escenario** por la que no podías acceder. Ve por la puerta.



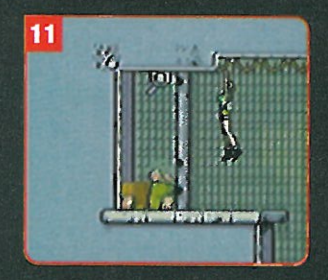
Avanza un tanto y fulmina al tipo que te saldrá al paso para adquirir el **segundo fusible.**



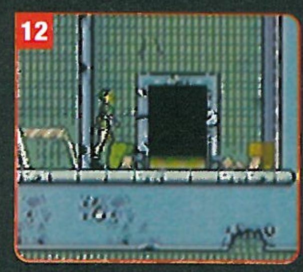
Regresa al **área anterior** y dirige tus pasos hacia la parte derecha hasta que veas un **Check Point y Medipaks.**



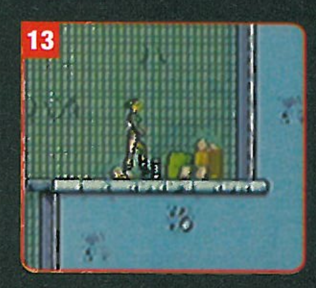
Ahora tendrás que **escalar, esquivando las piedras** que caen del techo, e ir a la izquierda.



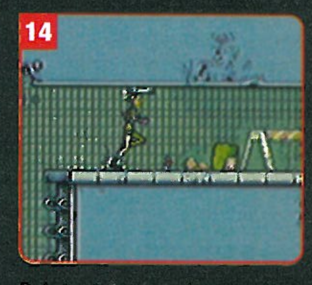
Después de unos saltos, **baja por los peldaños y dispara a la palanca** que te encontrarás. Sí, ésa.



Vuelve sobre tus pasos y dirígete hacia la **parte derecha del escenario** hasta que entres por una puerta.



Nada más llegar a esta zona, salta el precipicio y hazte con el **tercero de los Fuse.**



Sal de donde estás y ve hacia el camino que habilitaste al **disparar a la palanca** (imagen 11).



Baja con cuidado, atraviesa un **vagón de metro** y en el siguiente obtendrás el **último fusible.**



Ahora debes **regresar al principio del nivel,** así que ve para allá y guarda el avance para no tener sustos.



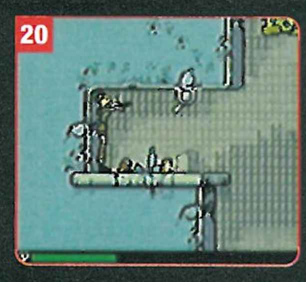
Cuando llegues, es hora de utilizar los **cuatro fusibles** y así **eliminar el muro** que cierra el paso.



Avanza unos metros y **acierta al mecanismo** que verás arriba. Con puntería, bajarás por las escaleras.



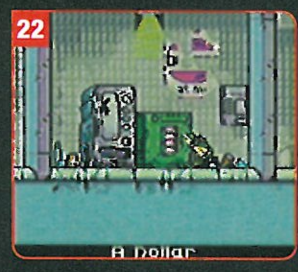
Desciende por ellas, obtén el restaurador de la derecha y accede a la **sala de la parte inferior.**



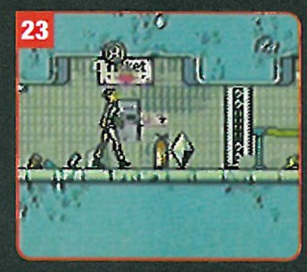
Camina un poquito y después de un salto verás **otro de los dispositivos a los que debes disparar.**



Si te dejas caer desde donde estás, te harás con un **dólar y un pequeño Medipak.**



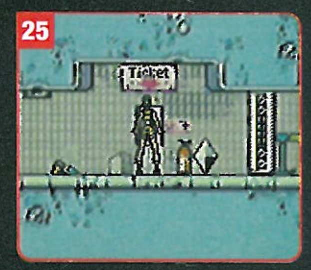
Vuelve al camino principal, a las **escaleras,** y ve hacia la mitad del mapeado, a la derecha. Coge el **2º dólar.**



Es hora de ir arriba del todo, a la parte derecha, para **conseguir el último dólar.**



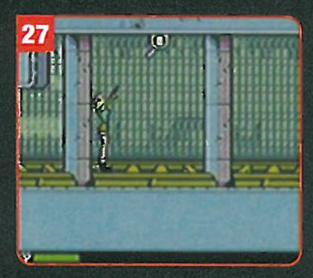
Baja a la **zona inferior y saca un ticket de metro** de la máquina expendedora.



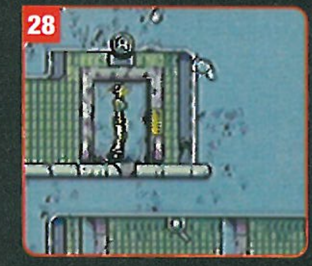
Vuelve a subir y usa el ticket en el aparato que hay junto a un **Save Point.** Entonces ve al **sector 3.**



Deslízate por las rampas y desciende hasta toparte con otro punto para **guardar partidas.**



Camina hacia la derecha, **desconecta la electricidad y dispara al interruptor** que verás (¿se ha ido la luz?).



Sube y dispara a la **piedra que parpadea en el techo.** Conecta la electricidad y ve al ascensor.



En la planta de abajo **fulmina al tipejo** que te asalta, patina por la rampa y **salva la partida.**



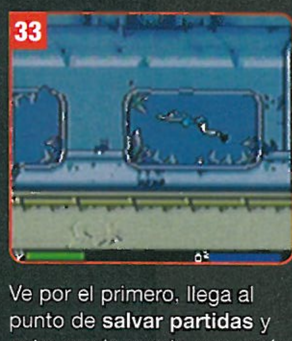
Tanto a la derecha como a la izquierda del escenario, encontrarás **dos válvulas y varios revitalizadores.**



Desciende por las escaleras y **entra en los almacenes,** donde hallarás otras **dos válvulas.**



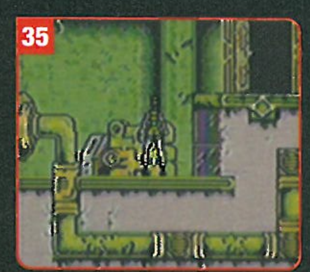
Inserta las **4 válvulas en las máquinas** que hay junto a los carteles donde se lee **Platform 1 y 2.**



Ve por el primero, llega al punto de **salvar partidas** y entra por la puerta que verás justo debajo.



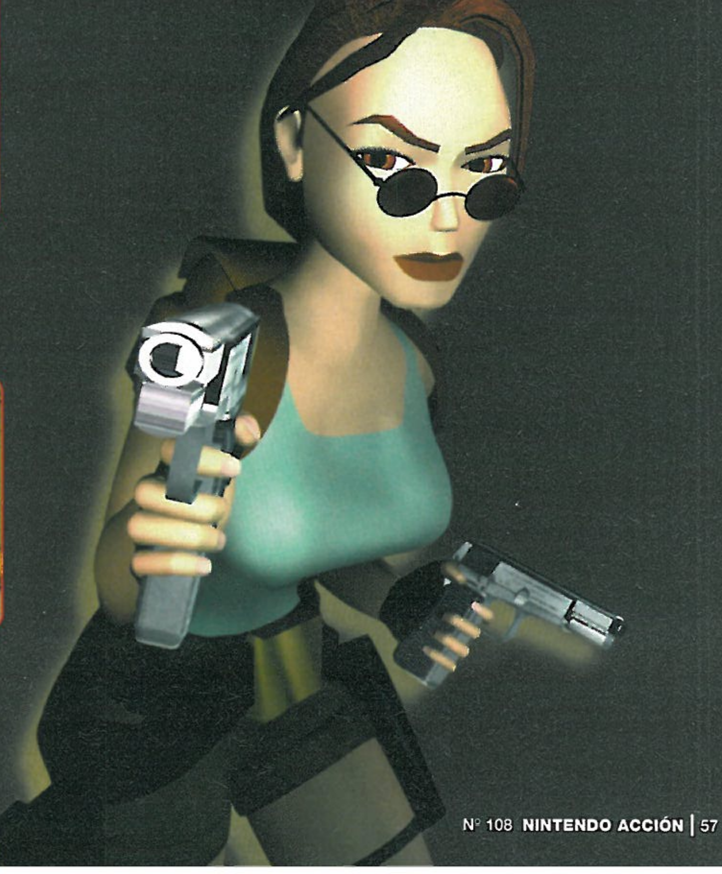
Entonces atraviesa la dependencia y al cabo de un rato darás con **la gasolina en la zona inferior.**

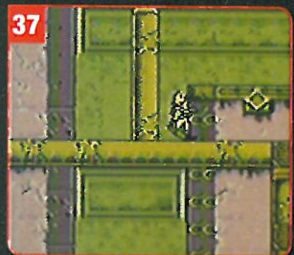


Regresa y emplea la "gasofa" que has pillado para poner en marcha la **máquina de bombear agua.**

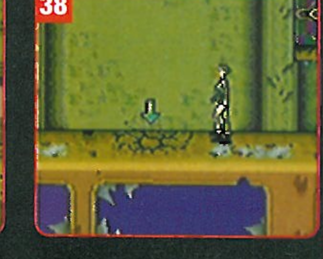
36

Regresa a la sala (ahora inundada) y **localiza un Check Point y una puerta.**

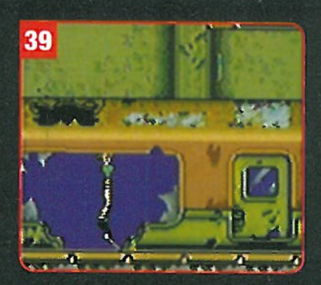




Antes de entrar por esa puerta, sube por la escalera de asas y coge los **explosivos** que hallarás.



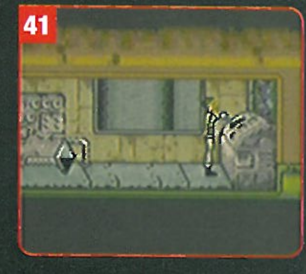
Penetra por la puerta y **acierta al dispositivo.** Luego coloca los explosivos donde te indican.



Dentro del vagón, te harás con una **palanca.** Vuelve al principio y desde allí ve al **Platform 2.**



Cuando estés allí, ponte encima del **segundo vagón** y sube por la plataforma para **conseguir munición.**



Ahora tienes que ir saltando de **vagón en vagón hasta la cabecera.** Entra en ella y usa la palanca que conseguiste.



Sal del vagón y **súbete al techo del siguiente,** donde verás una puerta. Métete por ella.



Sube por las escaleras, toma carrerilla y realiza un **salto de los ajustados.** Fíjate cómo se queda nuestra amiga.



Cárgate al individuo que sale al paso y sigue hasta que llegues a una **puerta.** Pasa al otro lado.



Encárgate del pesado que aparece y guarda la partida en el **Save Point** que encontrarás.



Verás una puerta que da a una **habitación llena de ítems.** Entra sólo si los necesitas.



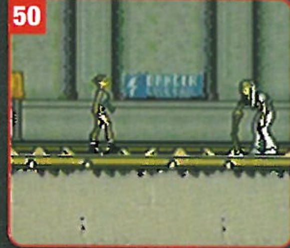
Si avanzas un poco más, descubrirás **otra puerta.** Es el mismo caso de antes, así que tú decides.



Continúa tu camino hasta que llegues a una zona donde obtendrás la **llave del generador.**



Ve por la puerta directamente al **generador.** Utiliza la llave para apagarlo.




Salva la partida y ve a Platform 2. Atraviesa todo el tren y al final te esperará **Pino Lamor.**

4 FASE ROOFTOPS



Nada más empezar el nivel, ponte a correr y salva el avance en el correspondiente **Check Point.**



A veces tendrás que subirte a algún vagón. Cuando lo hagas, **avanza dando volteretas.**



También ten **cuidado con los cambios de coche,** pues puedes caerte entre dos vagones y quedar chafado.



Si te lo tomas con calma (hay tiempo de sobra), llegarás a la cabina principal con la misión cumplida.



¡Haz fotos con tu ADVANCE CÁMARA DIGITAL, visualízalas en tu ordenador, imprímelas en tu impresora y guárdalas en tu PC o CD Rom!

Advance Cámara Digital

- Compatible con Game Boy™ Advance y ordenadores PC.
- Funciones de Webcam.
- 4 Mb. de memoria (capacidad hasta 20 imágenes).
- Cables y software para PC incluidos.
- "Pies" para apoyar la cámara incluidos.

Advance Light

- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Pantalla de aumento de imagen en un 150%.

Advance Power

- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Pack compuesto por Luces, Pantalla de aumento y Batería recargable.
- La batería alimenta tanto a la GBA como al Advance Power hasta un máximo de 12 horas.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Aumento de imagen en un 150%.

Logic 3

OTROS ACCESORIOS GAME BOY™ ADVANCE DE Logic3

Maletín Organizador Advance

Cable Link 4 jug. desmontable

Adaptador de corriente

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- Combatimos con el segundo líder, Antón.

Bienvenidos a la guardería

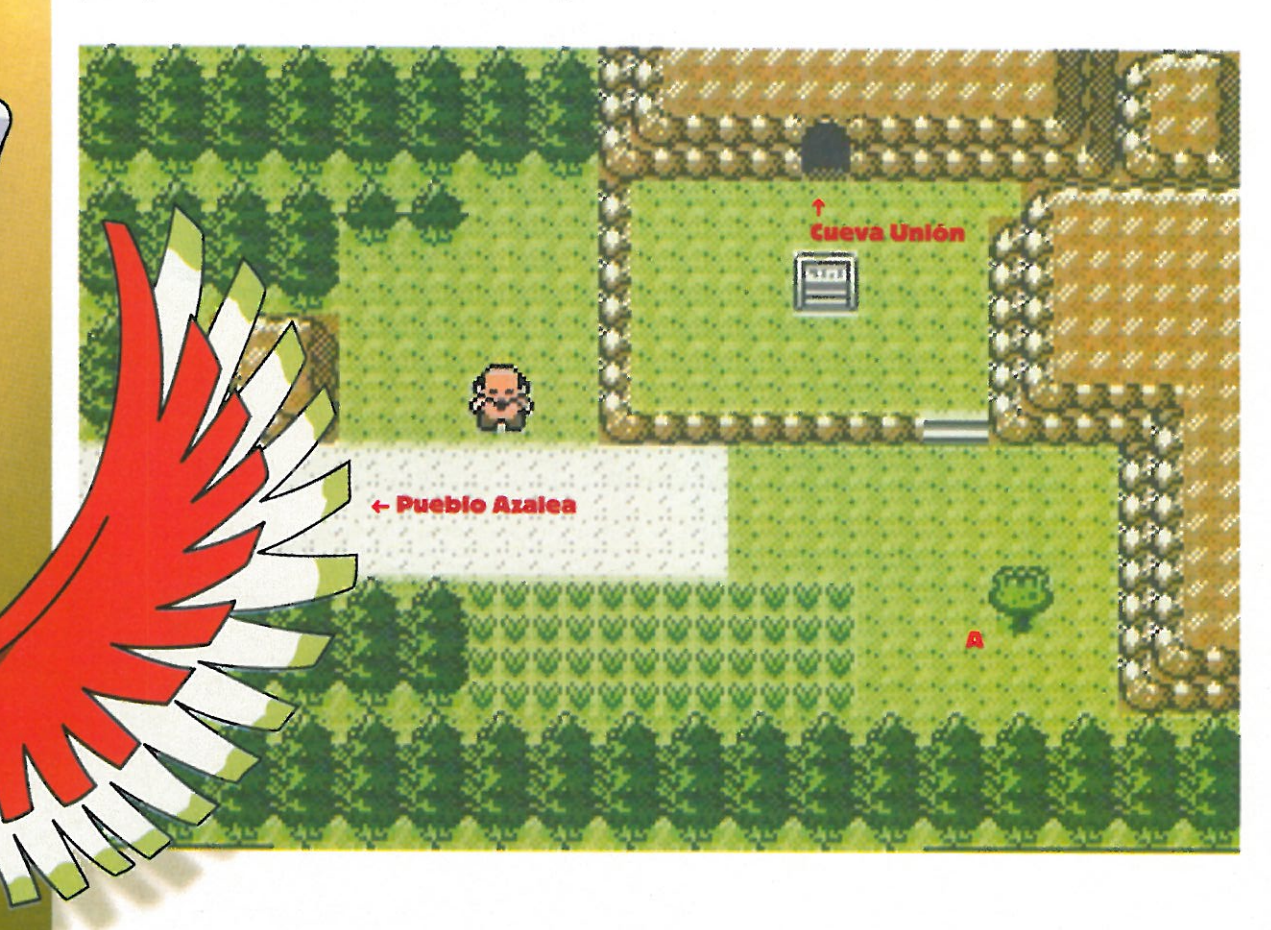
POKéMON ORO Y PLATA

SEXTA PARTE

Este mes nos quedamos a las puertas de Ciudad Trigal. Desde la Ruta 33 atravesamos Pozo Slowpoke y El Encinar para abrir las puertas de la Guardería en la Ruta 34.

Ruta 33

Se trata de una ruta corta que une la Cueva Unión con Pueblo Azalea. En un periquete conoceremos todo lo que sabemos de esta zona.





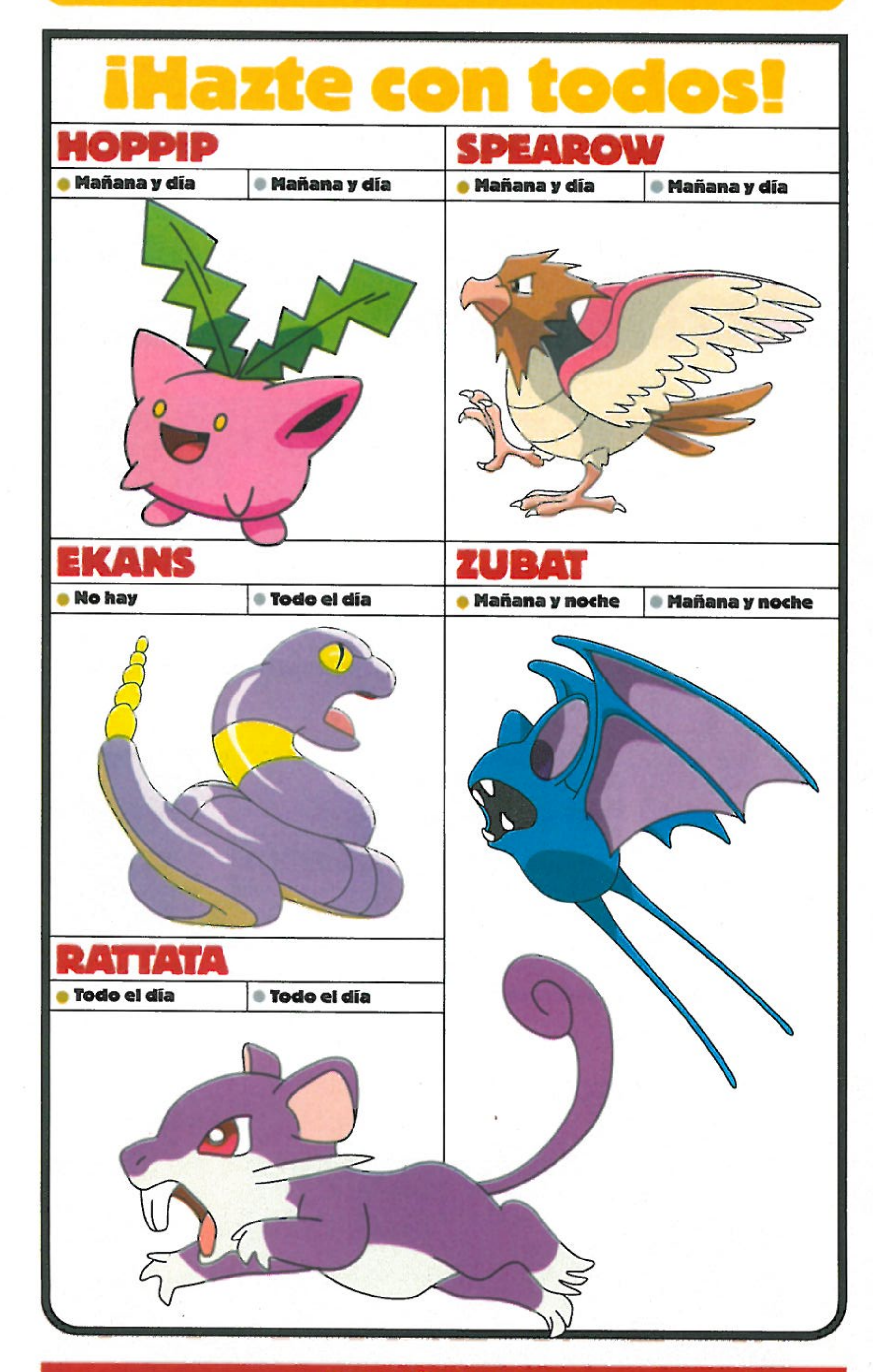
NO LO OLVIDES



1 Otro número de teléfono importante



Anota el número de teléfono de **LUIS,** el único entrenador que hay en esta ruta, y conseguirás información de cuando **aparece el raro Dunsparce en Cueva Oscura.**



¡CONSÍGUELOS!

A. BAYANTÍDOTO

#182 BELLOSSOM

Los BELLOSSOM suelen reunirse para bailar. Dicen que sus danzas son un ritual para invocar al sol.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Absorber	Planta
-	Dulce Aroma	Normal
-	Polvo Veneno	Veneno
-	Paralizador	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Ácido	Veneno
-	Luz Lunar	Normal
-	Danza Pétalo	Planta
Nv 55	Rayo Solar	Planta
-	-	-

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Oddish ▶ **Gloom** (Nv21) **Vileplume** (P. Hoja) **Bellossom** (P. Solar)

#183 MARILL

La punta de su cola, que contiene aceite, le permite nadar sin miedo a ahogarse.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 21	Rayo Burbuja	Agua
Nv 28	Doble Filo	Normal
Nv 36	Danza Lluvia	Agua
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Marill ▶ **Azumarill** (Nv 18)

#184 AZUMARILL

Guardando silencio y prestando mucha atención puede saber lo que hay en los rápidos y salvajes ríos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Rizo Defensa	Normal
-	Látigo	Normal
-	Pistola Agua	Agua
-	Desenrollar	Roca
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 36	Doble Filo	Normal
Nv 48	Danza Lluvia	Agua
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Marill ▶ **Azumarill** (Nv 18)

#185 SUDOWOODO

Aunque pretende ser un árbol, en su composición se parece más a una roca que a una planta.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Lanza Rocas	Roca
-	Mimético	Normal
Nv 10	Azote	Normal
Nv 19	Patada Baja	Lucha
Nv 28	Avalancha	Roca
Nv 37	Finta	Siniestro
Nv 46	Portazo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

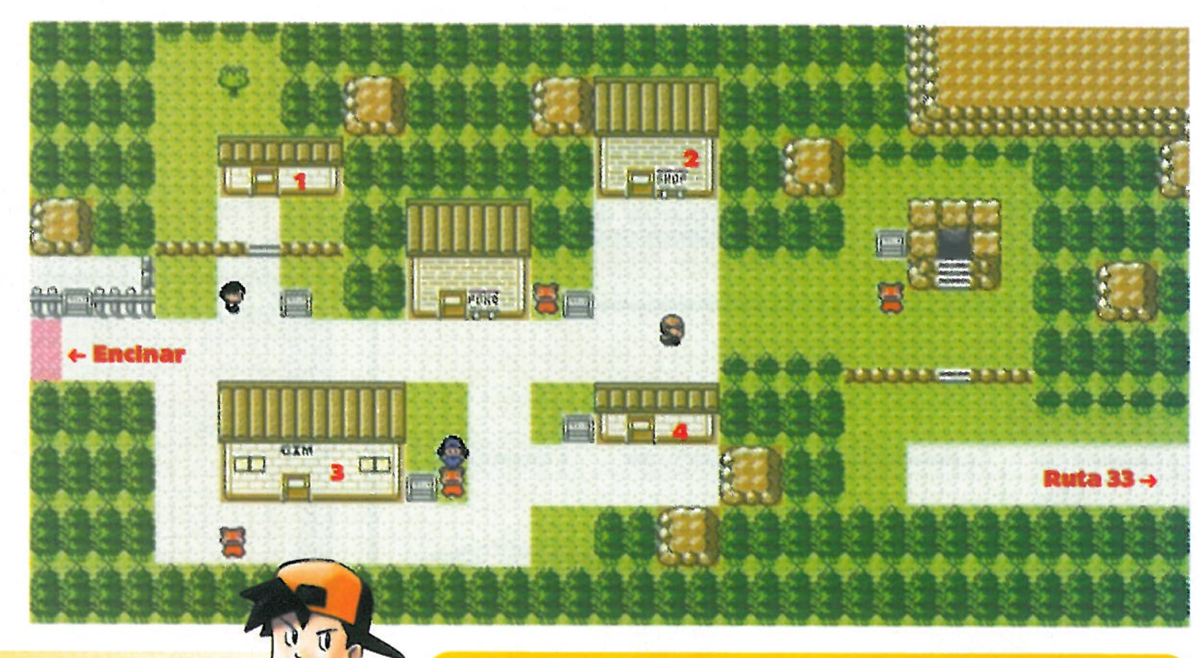
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sudowoodo

Pueblo Azalea

En cuanto entres en Pueblo Azalea observarás a unos individuos muy sospechosos vestidos de negro. Son el Team Rocket (échate a temblar) y han vuelto de nuevo para ponerte las cosas difíciles. Ya sabes, lo primero es lo primero. Sé valiente.



NO LO OLVIDES

1 César, el artesano de las Poké Ball



Para averiguar lo que ocurre en Pueblo Azalea debes ir a casa de César y hablar con él [mira la pantalla de la derecha]. Cuando baje al **POZO SLOWPOKE,** a darle una lección al Team Rocket, deberás seguirle para ocupar su lugar en el combate Pokémon.

Tras vencer al Rocket, y salvar a los Slowpoke, César se ofrecerá para **fabricarte algunas POKéBALL usando los BONGURI,** y te obsequiará con una CEBO BALL. Consulta detalles sobre **LAS NUEVAS POKéBALL en la primera entrega** de esta Guía.

2 Tienda

El objeto más interesante de esta tienda es el **CARBÓN,** un objeto que **mejorará los ataque de tipo fuego** del Pokémon de fuego que lo lleve.

LISTA DE PRECIOS

→ Carbón	9800
→ Repelente	350
→ Poké Ball	200
→ Antídoto	100
→ Poción	300
→ Antiparalizar	200
→ Súper Poción	700
→ Carta Flor	50
→ Cuerda Huida	550



3 Gimnasio

El **Gimnasio de Antón** es un gimnasio en el que encontrarás **Pokémon de tipo bicho.** Cuando derrotes al Team Rocket, el individuo que no te dejaba entrar desaparecerá y podrás conseguir tu segunda medalla con absoluta facilidad.



4 Vuelve a Casa del carbonero

Después de conseguir la **MO01 o CORTE en el ENCINAR,** vuelve a CASA DEL CARBONERO y recibirás un CARBÓN gratis. Con esto podrás aumentar los ataques de tipo Fuego. También se puede comprar, pero es algo caro.



¡TU RIVAL!

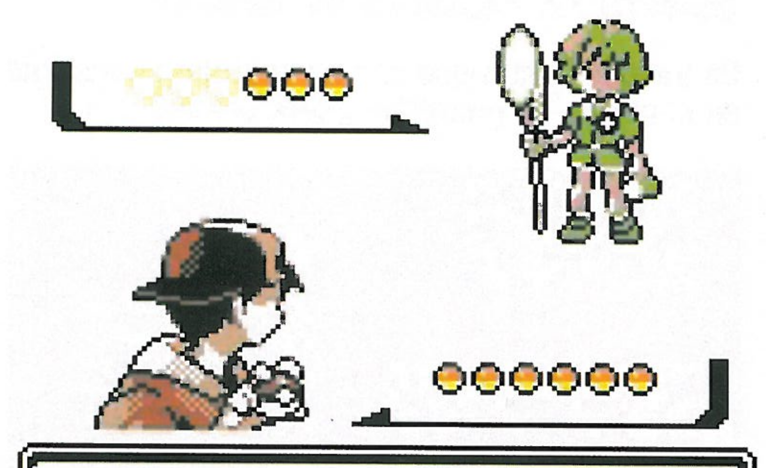
El chico del pelo rojo reaparecerá cuando derrotes al Team Rocket e intentes salir de Pueblo Azalea hacia el ENCINAR.

El combate resultará duro, así que cuando venzas al Rocket ve al gimnasio a aumentar la experiencia de tus Pokémon. Los Pokémon rivales son: un **Gastly de nivel 12, un Zubat de nivel 14 y un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 16,** dependiendo del Pokémon que elegiste al empezar.



Líder Pokémon #2

Antón es el líder del gimnasio de Pueblo Azalea y una enciclopedia andante de los Pokémon bicho.

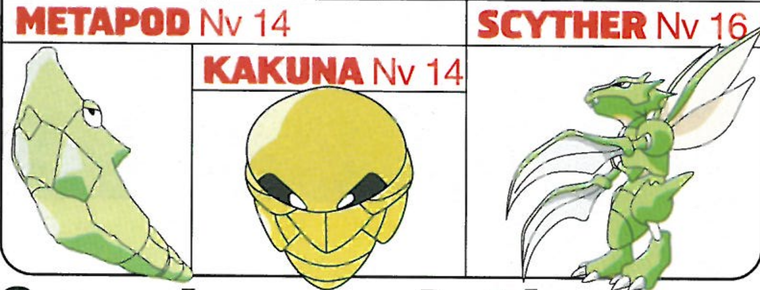


Antón

Sus Pokémon favoritos son los de tipo bicho. Su Scyther con la técnica CORTEFURIA puede ponerte en aprietos.

Equipo de Antón

METAPOD Nv 14 | **KAKUNA** Nv 14 | **SCYTHER** Nv 16



Consejo para Antón

En este gimnasio los combates te **resultarán más fáciles si elegiste a Cyndaquil.** Si te decantaste por Chicorita (o Totodile) utiliza otro Pokémon como jefe de tu equipo, por ejemplo un **Pidgey.** Con un **Pidgey de nivel 12 y el ataque TORNADO,** barrerás a todos los Pokémon de este gimnasio.

Premios Antón

MEDALLA COLMENA

Con esta medalla te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 30, y los que sepan CORTE (MO01) podrán usarla fuera de combate.

MT 49, CORTEFURIA

Cada turno se hace más fuerte, por eso cuanto más dure el combate más demoledora será.

¡CONSÍGUELOS!

A. BONGURI BLANCO

#186 POLITOED

Si POLIWAG y POLIWHIRL oyen su grito, responderán reuniéndose a lo largo y ancho de este mundo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Burbuja	Agua
-	Hipnosis	Psíquico
-	Pistola Agua	Agua
-	Doblebofetón	Normal
-	Danza Lluvia	Agua
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 35	Canto Mortal	Normal
Nv 51	Contoneo	Normal
-	-	-



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Poliwag ▶ **Poliwhirl** (Nv 25) **Poliwrath** (P. Agua) **Politoed** (Interc. Roca del Rey)

#187 HOPPIP

Para evitar ser llevados por el viento, se reúnen en grupos, aunque adoran las suaves brisas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Salpicadura	Normal
-	Síntesis	Planta
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 10	Placaje	Normal
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 15	Paralizador	Planta
Nv 17	Somnífero	Planta
Nv 20	Drenadoras	Planta
Nv 25	Esporagodón	Planta
Nv 30	Mega Agotar	Planta



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Hoppip ▶ **Skiploom** (Nv 18) ▶ **Jumpluff** (Nv 27)

#188 SKIPLOOM

La flor de su cabeza se abre y cierra según suba o baje la temperatura.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Salpicadura	Normal
-	Síntesis	Planta
-	Látigo	Normal
-	Placaje	Normal
-	Polvo Veneno	Veneno
-	Paralizador	Planta
-	Somnífero	Planta
Nv 22	Drenadoras	Planta
Nv 29	Esporagodón	Planta
Nv 36	Mega Agotar	Planta



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

Tipo	Planta/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Hoppip ▶ **Skiploom** (Nv 18) ▶ **Jumpluff** (Nv 27)

#189 JUMPLUFF

Si es llevado por el viento, podría dar la vuelta al mundo controlando el vuelo con sus esporas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Salpicadura	Normal
-	Síntesis	Planta
-	Látigo	Normal
-	Placaje	Normal
-	Polvo Veneno	Veneno
-	Paralizador	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Drenadoras	Planta
Nv 33	Esporagodón	Planta
Nv 44	Mega Agotar	Planta



MARCA AQUÍ ☐ **¡Lo tengo!**

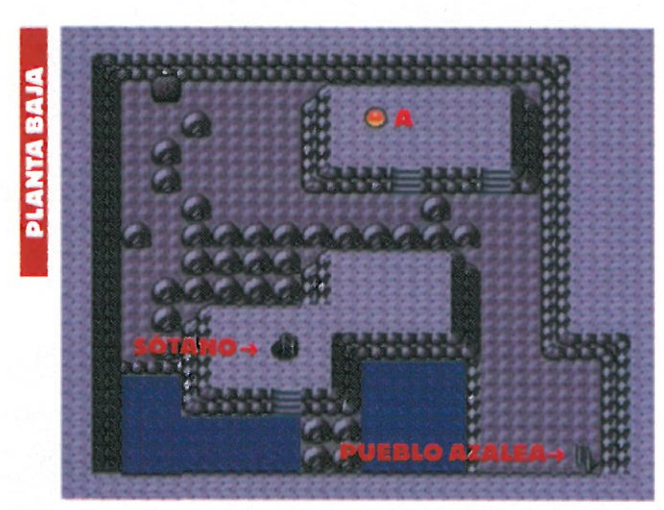
Tipo	Planta/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Hoppip ▶ **Skiploom** (Nv 18) ▶ **Jumpluff** (Nv 27)

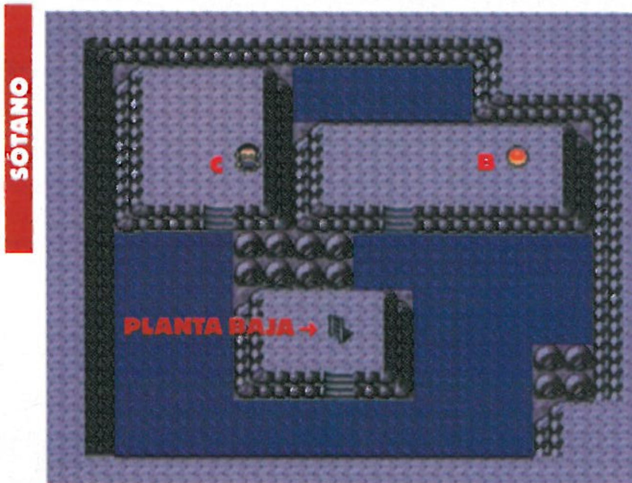
Pozo Slowpoke

Sigue a César, ocupa su lugar para vencer al Team Rocket y libera a los Slowpoke. Vuelve cuando tus Pokémon conozcan las MOs FUERZA y SURF.

PLANTA BAJA



SÓTANO



¡Hazte con todos!

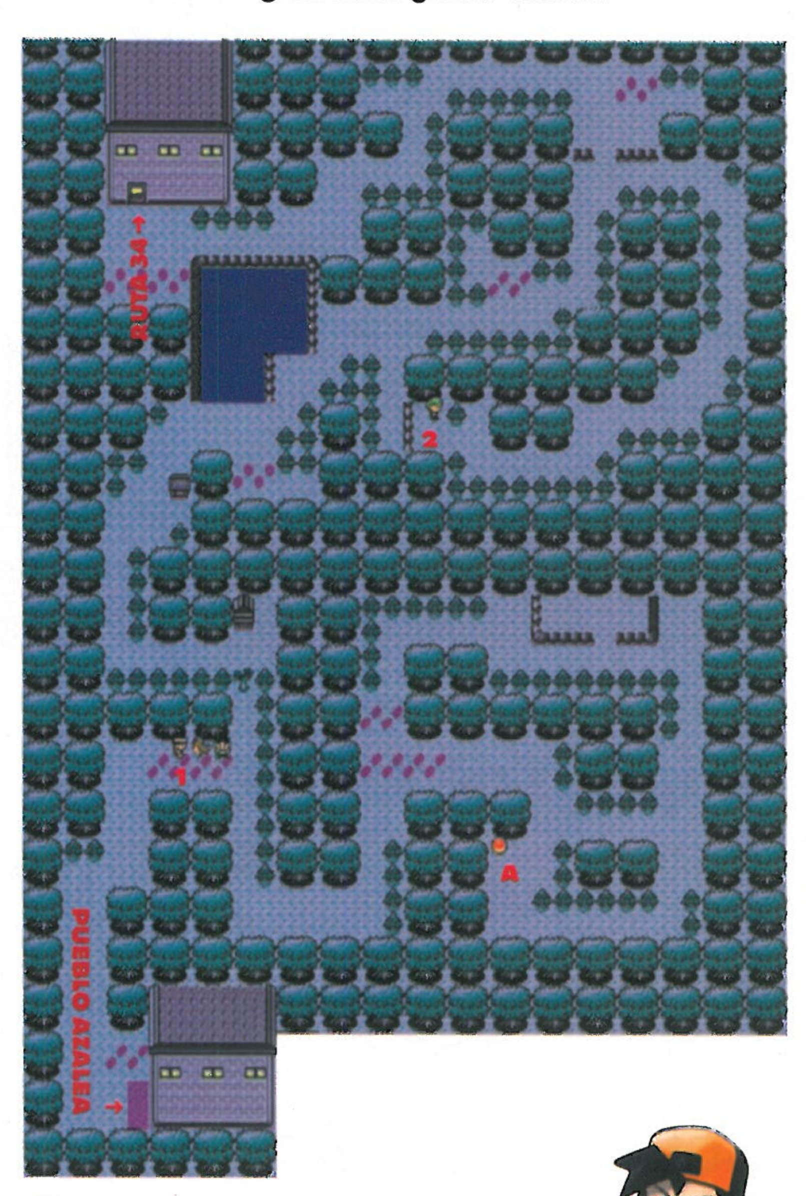
ZUBAT		GOLBAT	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
SLOWPOKE		**SLOWBRO**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. SUPER POCIÓN C. ROCA DEL REY	B. MT18 (DANZA LLUVIA)

Encinar

Un bosque misterioso con un santuario construido en honor de un guardián. ¿Será Celebi?



NO LO OLVIDES

1 La MO 01 (CORTE)

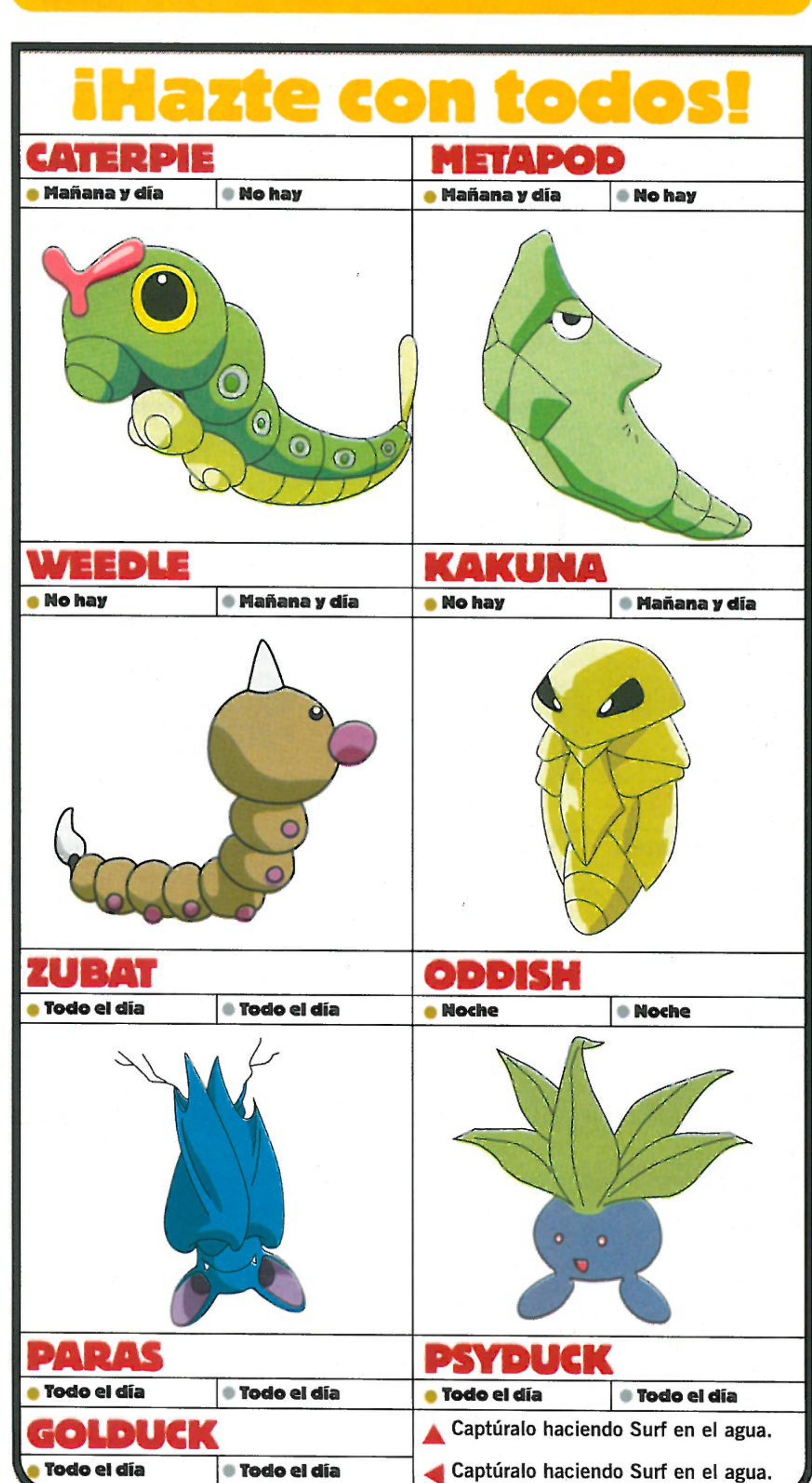
Ayuda al aprendiz de CARBONERO a recuperar el **Farfetch'd.** Cuando lo hagas, el CARBONERO aparecerá y recibirás la **MO 01.** Enséñasela a un Pokémon que la pueda aprender y podrás **cortar los pequeños arbustos** que obstruyan tu camino.



2 Agita los árboles para cazar

El **muchacho del pelo verde te dará MT02.** Esta Máquina Técnica es **Golpe Cabeza,** y te permitirá agitar los árboles de las rutas (no sólo los del encinar) de forma que puedas capturar a algunos Pokémon que sólo viven en los árboles.







A. REVIVIR

#190 AIPOM

Su cola es tan potente que puede usarla para agarrarse a la rama de un árbol y no caer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Arañazo	Normal
-	Látigo	Normal
Nv 6	Ataque Arena	Tierra
Nv 12	Relevo	Normal
Nv 19	Golpes Furia	Normal
Nv 27	Rapidez	Normal
Nv 36	Chirrido	Normal
Nv 46	Agilidad	Psíquico
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Aipom

#191 SUNKERN

Puede caer del cielo de repente. Si le ataca un SPEAROW, moverá violentamente sus hojas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Absorber	Planta
-	Desarrollo	Normal
Nv 10	Mega Agotar	Planta
Nv 19	Día Soleado	Fuego
Nv 31	Síntesis	Planta
Nv 46	Giga-Drenado	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sunkern ▶ Sunflora (Piedra Solar)

#192 SUNFLORA

Convierte la luz solar en energía. En la oscuridad, tras el atardecer, cierra sus pétalos y queda inmóvil.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Absorber	Planta
-	Desarrollo	Normal
Nv 10	Hoja Afilada	Planta
Nv 19	Día Soleado	Fuego
Nv 31	Danza Pétalo	Planta
Nv 46	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sunkern ▶ Sunflora (Piedra Solar)

#193 YANMA

Si aletea muy rápido, genera ondas expansivas capaces de hacer añicos todas las ventanas próximas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Profecía	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Doble Equipo	Normal
Nv 19	Bomba Sónica	Normal
Nv 25	Detección	Lucha
Nv 31	Supersónico	Normal
Nv 37	Rapidez	Normal
Nv 43	Chirrido	Normal
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Yanma

Ruta 34

La ruta de la Guardería, una de las novedades más importantes de Pokémon Oro y Plata.



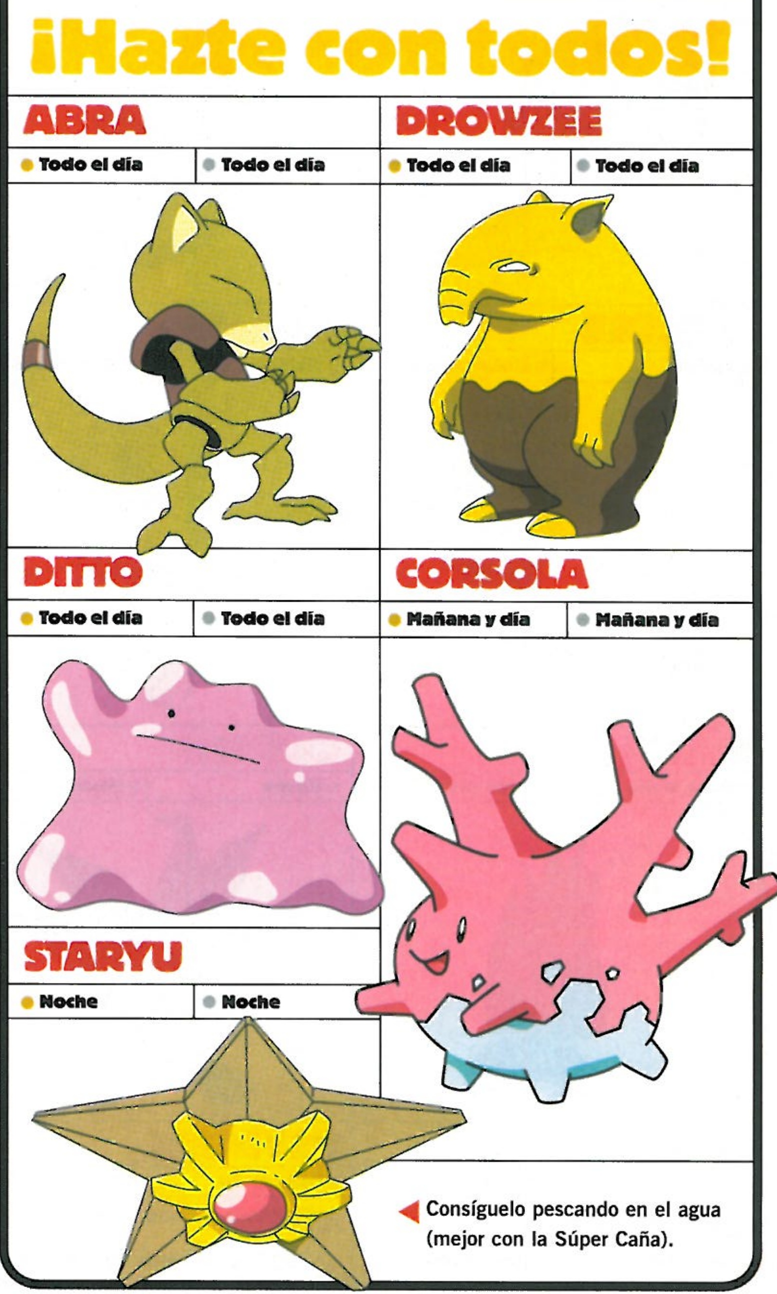



NO LO OLVIDES

1 La Guardería

Aunque hemos hablado mucho de este lugar en el número 104, no olvides que **si dejas dos Pokémon a cargo de los venerables ancianos** de dentro, tus Pokémon aumentarán de nivel, y si son compatibles se reproducirán. El resultado será un HUEVO del que saldrá un nuevo Pokémon.





Consíguelo pescando en el agua (mejor con la Súper Caña).

¡CONSÍGUELOS!

A. MT 12 (DULCE AROMA)	B. ARENA FINA

LA AVENTURA DE JOHTO

RESOLVIENDO PROBLEMAS EN PUEBLO AZALEA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MEDALLA COLMENA (LA OBTIENES AL DERROTAR AL LÍDER DEL GIMNASIO DE PUEBLO AZALEA).

→ RECORRIDO

Al salir de la CUEVA UNIÓN verás un cartel que dice "RUTA 33" **[A]**. Combate con el único entrenador que hay en la ruta y continúa tu camino siempre hacia el oeste (izquierda). Pronto llegarás junto a un **individuo sospechoso** que está haciendo guardia delante del **POZO SLOWPOKE [B]**. Sigue tu camino y entra en **PUEBLO AZALEA.**

Explora la ciudad, habla con la gente y **observa el gimnasio.** Justo al lado del CENTRO POKéMON hay un cartel que dice **"CASA DE CÉSAR"**. Entra y charla con CÉSAR. Te contará que el TEAM ROCKET ha vuelto y se han llevado a los Slowpoke. Además, en una alarde de valor, decidirá ir a salvarlos él solo **[C]**.

Sal de la casa, ve al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon, y dirígete al **POZO SLOWPOKE.** Cuando llegues, observarás que el individuo del ROCKET ya no está de guardia. Entra en el pozo para echar una mano a CÉSAR porque al entrar se ha hecho daño en la espalda, y ocupa su lugar para derrotar a los miembros del TEAM ROCKET **[D]**. Cumple con tu deber y vence a los cuatro entrenadores del TEAM ROCKET. CÉSAR se acercará para darte las gracias y te llevará a su casa.

CÉSAR te entregará una **CEBO BALL** y te ofrecerá la posibilidad de hacerte diferentes tipos de **BALLS con unos materiales llamados BONGURIS.** Los **BONGURIS se recogen de los árboles** y tienen diferentes colores. Justo detrás de la casa de CÉSAR, puedes recoger un **BONGURI BLANCO** y dárselo para que te haga una BALL **[E]**. Tendrás que esperar un día para recoger tu POKÉ BALL pero, cuando vuelvas a por ella, CÉSAR te entregará una **RAPID BALL.**

Sal de la casa de CÉSAR, ve al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon y dirígete al gimnasio a ganar tu siguiente medalla. Para llegar hasta **ANTÓN,** el líder del gimnasio, deberás combatir con varios entrenadores que ofrecerán poca resistencia. El equipo de Pokémon bicho de ANTÓN lo componen un **Metapod de nivel 14, un Kakuna de nivel 14 y un Scyther de nivel 16.** Cuando le derrotes recibirás la Medalla Colmena, que permite usar CORTE y hace que todos los Pokémon por debajo de nivel 30 te obedezcan **[F]**. También recibirás la **MT49 (CORTEFURIA).**

Al salir del gimnasio dirígete a la de la derecha y entra a hablar con el **CARBONERO.** Te contará, algo enfadado, que su aprendiz no ha vuelto del ENCINAR **[G]**. Ahora debes ir al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon y consultar tu mapa. Verás que el **ENCINAR** está al oeste de PUEBLO AZALEA por tanto, sal del CENTRO POKéMON, gira a la izquierda y dirígete a la salida de PUEBLO AZALEA.

Antes de llegar a la salida volverá a aparecer nuestro rival para un nuevo combate Pokémon. Derrótale, ve al CENTRO POKéMON y vuelve a la salida que ibas a tomar. Nuestra siguiente tarea será encontrar al aprendiz del carbonero en el ENCINAR y averiguar porqué tarda tanto.

EL ENCINAR

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MO 01 (CORTE).

→ RECORRIDO

Camina entre los árboles del bosque hasta encontrar al aprendiz de nuestro amigo. Te contará que **ha perdido a su Farfetch'd** y tendrás que ayudarle a encontrarlo. Para ello continúa caminando por el bosque hasta que lo veas. Al hablar con el Farfetch'd observarás que se asusta y huye. Sigue hablando con él hasta que acabe al lado del chico que lo perdió. En ese momento aparecerá en el bosque su jefe y en agradecimiento te dará la MO CORTE.

Ahora regresa a la casa del CARBONERO y habla con su aprendiz. En agradecimiento por lo que hiciste en el ENCINAR te dará un CARBÓN **[H]**.

Enseña a un Pokémon la MO CORTE y vuelve al ENCINAR. Colócate al lado del árbol en el que encontraste al chico y corta el que bloquea el camino. Avanza por el bosque siempre rumbo al norte, ya que allí está la salida del bosque y nuestro próximo destino: la **RUTA 34.** No olvides, antes de salir del ENCINAR, **hablar con el muchacho que te entrega la MT02 (GOLPE CABEZA).** Enséñasela a un Pokémon y podrás buscar a los Pokémon que se esconden en los árboles.

Una vez **en la RUTA 34 debes ir siempre rumbo al norte.** Por el camino encontrarás a varios entrenadores y una **GUARDERÍA.** Este es uno de los sitios más interesantes de este juego. Aquí podrás criar nuevos Pokémon dejando a uno de cada especie. Para comprender mejor lo que puedes hacer en la GUARDERÍA, vuelve a leer la segunda entrega de esta GUÍA POKéMON ORO Y PLATA, que publicamos en el número 104 de Nintendo Acción.















- El reto 7 acaba de pasar a la historia en este momento.
- Todos los jinjos y habilidades necesarias para cogerlos.
- ¿Un partido de fútbol? Sí, y tendrás que ayudar a unos aliens.
- Esta vez toca transformarse en bola de nieve.

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

QUINTA PARTE

Estamos tan cerquita del final que incluso lo podemos tocar con las manos. Nos enfrentamos al penúltimo nivel, que por su dificultad hemos decidido que protagonice una entrega en solitario. Todo tuyo, soluciones incluidas.

RETO 7: PICOS FUEGOHELADOS

1. ZONA DE ACCESO A LOS PICOS FUEGOHELADOS: ISLA DE LAS BRUJAS (ACANTILADO).

Usa los **Silos de Jamjars** para viajar al Acantilado y dirígete hacia la entrada a la Laguna de Alegre Roger. Baja la escalera que verás frente a la entrada y pulsa el interruptor. Aparecerá una pasarela metálica que lleva al edificio que hay frente al Silo de Jamjars. La puerta es precisamente la entrada a los Picos Fuegohelados.

2. PICOS FUEGOHELADOS.

Para acceder a ellos debes resolver el **séptimo desafío de Jiggywiggy** (necesitas al menos 36 Jiggys). Vamos con los lugares clave.



Lugares clave de los Picos Fuegohelados →

PARTE ARDIENTE



Calavera de Mumbo

Camina por el borde de la **piscina de agua caliente** que hay frente a la entrada, hacia la parte izquierda de la montaña. Avanza por el camino y, tras **sortear unas manos de fuego** que te intentan coger, llegarás a la Calavera de Mumbo **[1]**.

Plataforma de Vuelo

Avanza por la cornisa que hay junto a la **Calavera de Mumbo,** entra en la cueva y saldrás encima de un pequeño edificio. Una de las piedras que lanza el dragón de esta zona, destruirá el edificio y dejará al descubierto una **Plataforma de Vuelo [2]**. Esta Plataforma de Vuelo es vital para explorar toda la **PARTE ARDIENTE.**

Muy cerca de esta zona hay un **interruptor** que abre un camino entre la Plataforma de Vuelo y la tienda de campaña que hay a la izquierda de la entrada al mundo.

Estadio Coliseo de Fútbol (vestíbulo)

Está en la **parte inferior del edificio** que hay a la derecha de la entrada a este mundo **[3]**.

Estación Ardiente

Observa los últimos arcos del edificio que hay a la derecha de la entrada al mundo **[4]**. En el arco de la izquierda está la entrada inferior





→ Lugares clave de los Picos Fuegohelados

a la **Estación Ardiente.** En el arco que está más a la derecha, verás el **interruptor que abre la estación,** y justo encima, en la pared de la montaña, encontrarás la entrada superior.

Cráter de Lava

Está **en la montaña más alta** del lugar. Para llegar, debes ir volando hasta la **entrada que hay en la ladera [5]**.

Interior del Volcán

Usa la **Plataforma de Vuelo** de esta zona para volar hasta un **pequeño edificio gris** con una **gárgola** que tira bolas de fuego **[6]**. Dentro encontrarás el Interior del Volcán.

PARTE HELADA

Bazar de Wumba (entrada secreta)

Dentro de la Calavera de Mumbo, en la parte inferior, hay una **grieta en la pared** en una zona de **color verdoso.** Dispara un Huevo-Granada y abrirás la entrada secreta al Bazar de Wumba.

En esta ocasión, la magia de Wumba te transformará en una **Bola de Nieve** (y para que lo sepas, el **Glowbo** está en la **orilla del lago helado** que hay detrás).

Iglú de Boggy

Camina desde el **Bazar de Wumba** hacia la grieta que hay en el muro de enfrente. Atraviésala, sigue avanzando y sube por plataformas. En lo alto está el **Iglú de Boggy [7]**.

Estación Helada

Se llega aquí desde la **Estación Ardiente.** Para abrirla hay que transformarse en **Bola de Nieve** en el Bazar de Wumba y subir a pulsar el interruptor que hay en el muro de enfrente **[8]**.

Gruta del Carámbano

Sube por el **camino helado** que hay cerca del Bazar de Wumba y al final avanza de frente hasta que te encuentres una cueva.

Perforadora Petrolífera

Sube por el camino helado que hay cerca del Bazar de Wumba, gira a la derecha y sube por las plataformas. También puedes llegar desde la **PARTE ARDIENTE** por la entrada que hay a la **izquierda del Cráter de Lava [9]**.

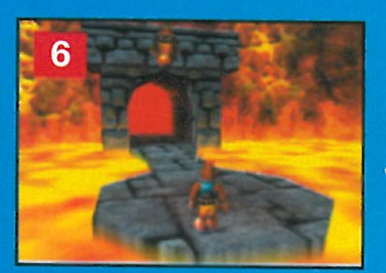
Cráter de Hielo

Sube por el camino helado que hay cerca del Bazar de Wumba. Al final gira a la izquierda, avanza y salta a la parte inferior. En esta zona hay unas **Botas Trepadoras** que debes utilizar si quieres subir al Cráter de Hielo.

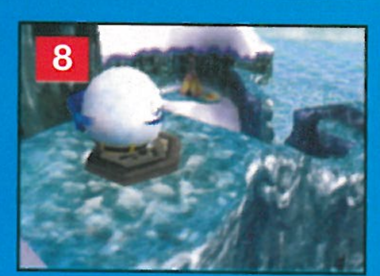

3


4


5


6


7


8


9

Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS) →

1 DERROTA A CHILLI WILLY Y CHILLI BILLI

El dragón de la **PARTE ARDIENTE** está en el **Cráter de Lava** y lo derrotas lanzándole **Huevos Helados** (a través de los cañones). El de la **PARTE HELADA** está en el **Cráter de Hielo [1]** y lo vencerás con **Huevos de Fuego.** El número de huevazos que necesitas para hacer que caigan es 6 para el primero con el que te enfrentes y 12 para el hermano.

2 DENTRO DEL VOLCÁN

Ve al **Interior del Volcán** y salta sobre los **interruptores** a medida que aparezcan. Finalmente aparecerá un interruptor con el dibujo de una pieza de puzzle. Púlsalo para recoger el Jiggy **[2]**.

3 AYUDA A SABREMAN A VOLVER A SU TIENDA

Haz que **Mumbo** use su magia en la plataforma que hay cerca del **Iglú de Boggy** para devolver a la vida al explorador congelado. Después, dispárale **tres Huevos de Fuego** para que entre en calor, usa la Plataforma de Desdoblamiento y haz que Banjo lo lleve a su campamento con el Taxi-Mochila. Como recompensa, un Jiggy **[3]**.

4 ALIMENTA A BOGGY EL OSO POLAR

Utiliza las **Plataformas de Teletransporte** para ir a la Parte


1


2


3


4

EN LA PÁGINA SIGUIENTE > Habilidades que tienes que aprender y lista de Jinjos. No te lo pierdas.

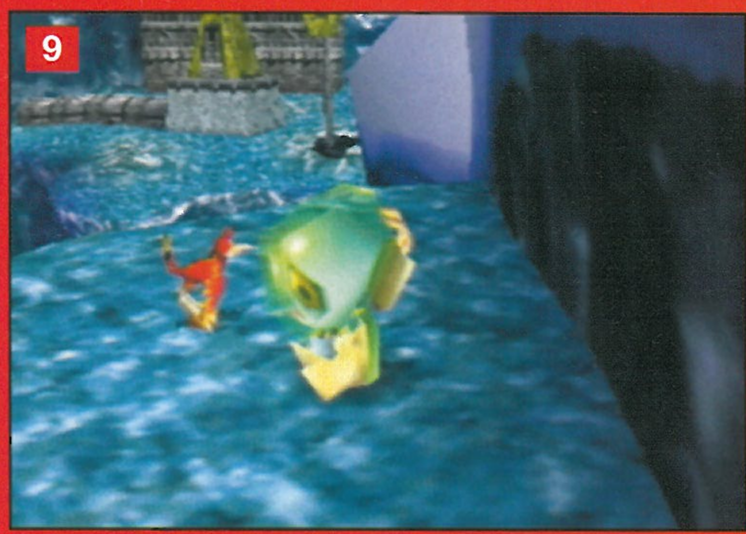
→ Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)


5


6


7


8


9


10

Ardiente Superior. Utiliza la **Plataforma de Desdoblamiento** de al lado y traslada a Banjo, por el camino de la izquierda, hasta la **segunda piscina de agua caliente** que hay en esta zona. Usa la **Mochila-Choza** y entra en el agua para recoger el pescado que hay en el fondo. Llévalo al Iglú de Boggy y a cambio recibirás un estupendo Jiggy **[4]**.

5 ENLACE HELADO DE LA ESTACIÓN DE TREN

Primero llama a **Chuffy.** Después, salta sobre la **joroba del camello** (que liberaste en la **Cueva de los Horrores** del **Brujemundo**) y usa el **Pico Taladro** todas las veces que sea necesario hasta que salga el agua que lleva dentro. Ésta enfriará a Chuffy y le permitirá viajar a la Estación Helada. Para obtener el Jiggy **[5]**, debes escalar a una zona superior y salir.

6 ACTIVA LA PERFORADORA PETROLÍFERA

Transformado en Bola de Nieve, usa la **Plataforma de Teletransporte** que hay cerca del Bazar de Wumba y ve a la **Parte Ardiente Superior.** Aquí gira a la izquierda y avanza hasta la entrada a la **PARTE HELADA.** Usa la nieve cercana a la entrada para recuperar peso y así **activar el interruptor de la Perforadora Petrolífera.** Introduce a Banjo, usando la Mochila-Choza, en el agujero que hay en la tubería cercana **[6]** y recoge el Jiggy.

7 ENLACE A LAS PLANICIES APLASTANTES EN TERRYDACTILANDIA

Usa la **Plataforma de Desdoblamiento** de las **Planicies Aplastantes,** haz que Banjo cruce la zona usando la **Mochila-Siesta** y así recuperará la energía que pierde cada vez que le pisan. Pulsa el interruptor con la cara de Banjo para abrir un enlace con los Picos Fuegohelados y recoge el Jiggy que encontrarás **[7]**.

8 GANA AL FÚTBOL DEL COLISEO

A la derecha de las escaleras centrales del **Estadio Coliseo de Fútbol** (vestíbulo) hay una **grieta** en la pared que debes romper con un Huevo Granada. Detrás hay un túnel que conecta con el **Templo Maya.** Transfórmate en Piedro, vuelve para ganar un nuevo torneo de fútbol y consigue otro Jiggy **[8]**.

9 AYUDA A LOS ALIENS DEL OVNI

Haz que Mumbo use su magia en la plataforma que hay sobre el papá extraterrestre. Para **rescatar a los tres niños** haz lo siguiente:

- Usa el **Pico Taladro en el hielo** que cubre el agujero que hay frente al Bazar de Wumba. Trae a Mumbo para revivir al primer niño.
- Bordea el muro que hay detrás del Bazar de Wumba y usa el Pico Taladro en el **hielo del agujero** donde está el **segundo niño.**
- Haz que **Kazooie use el Planeo** desde la Plataforma Petrolífera hasta otra cercana en la que está el **tercer niño [9]**. Para quitarle el frío, **Kazooie incubará al niño.**

10 CENTRO DE LOS ARCOS DEL COLISEO

Entra en el Estadio Coliseo, ve a la derecha y usa la Plataforma de Desdoblamiento. Sube con Banjo por la cadena en la columna, usa la **Garra Enganche** en la grieta del final y sal para pulsar el interruptor con su cara. **Lleva a Kazooie** al arco donde está su interruptor y haz que Banjo vaya al contiguo. Salta con Kazooie agitando las alas y recoge el Jiggy **[10]**.

Jinjos que puedes encontrar

1. En un **arco de la fachada del Coliseo,** detrás de una cascada.
2. En la **Parte Ardiente Superior,** dentro de la piscina de agua caliente.
3. En **hueco de la Gruta del Carámbano,** planeando con Kazooie.
4. En la **Parte Helada Superior,** en una grieta de la que sale aire. Lo conseguirás **transformado en Bola de Nieve.**
5. Dentro de un **cubito de hielo,** junto al Iglú de Boggy.

Habilidades que tienes que aprender

PLANEO

A la **Escotilla de Jamjars** en la que aprendes esta habilidad llegas desde la **Gruta del Carámbano.**

MOCHILA-CHOZA

La aprendes en la **Parte Ardiente Superior,** cerca de la fachada del Coliseo.

+ logos y tonos en... www.mi-logo.com

mi LOGO® 906 42 11 65







Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil... y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

Sólo por llamar puedes ganar una YAMAHA NEOS o un NOKIA 3310 o una mountainbike

Nuevos logos!! ¡¡Nuevos logos!!

850549	850126	901393	300706
302042	200030	704488	201036
202728	300285	191176	100216
705303	202844	851194	211810
702060	210375	211630	210404
850023	213090	211912	850021
202070	705555	202294	213092
202121	202565	202621	850026
704215	203097	304832	213095
211623	211812	850041	850211
851177	850049	850033	213084
850050	850549	850048	213096
213097	213083	211919	850664
211931	212683	851202	850038
851197	211910	211887	211909

Válido para NOKIA

¡¡AHORA TAMBIÉN PARA SAGEM Y MOTOROLA!! Sólo Tonos



Crea tus propios logos en nuestra página web www.mi-logo.com

Logo y tono de la semana: I ♥ N.Y. 702141 · Himno Nacional de EEUU 407730

Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

regala uno!!

Te Amo	212481
Love you	311434
	702072
	210386
Feliz Día	211820
BUENA SUERTE!!!	702096
Eres el mejor	702098
Eres la mejor	702099
TE QUIERO	702133
I ♥ YOU	702143
Eres un	210377

TOP 20 LOGOS

1	100008
2	212462
3	314502
4	702123
5	704441
6	202227
7	211573
8	100007
9	314561
10	202615
11	200402
12	702095
13	702114
14	704452
15	702289
16	704531
17	704447
18	211630
19	704457
20	704520

Recibe más logos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

Nuevos tonos!! ¡¡Nuevos tonos!!

Himno De La Alegría · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Día Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
American pie · Madonna	407370
Para no verte más · La mosca	431467
No cambie · Tamara	431505
Me pongo colorada · Papá levante	431636
Corazón partío · Alejandro Sanz	433596
Arriba · Coyote mix	433575
Dile que la quiero · David Civera	433574
Como... · Ella baila sola	433579
El de en medio de Los Chichos · Estopa	433580
Comadre · King Africa	433583
Te voy a escribir la canción... · La oreja de V.G.	433582
Maggie · M Clan	433587
Bongo Bong · Manu Chao	915007
Yo quiero bailar · Sonia y Selena	433599

LLAMA AL 906 42 14 60 PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50

éxitos 90: en español

La raja de tu falda · Estopa	431434
Me falta el aliento · Estopa	431435
La bomba · King África	431466
Para no verte más · La mosca	431467
No cambie · Tamara	431505
Me pongo colorada · Papá levante	431636
Corazón partío · Alejandro Sanz	433596
Arriba · Coyote mix	433575
Dile que la quiero · David Civera	433574
Como... · Ella baila sola	433579
El de enmedio de Los Chichos · Estopa	433580
Comadre · King Africa	433583
Te voy a escribir la canción... · La oreja de V.G.	433582
Maggie · M Clan	433587
Bongo Bong · Manu Chao	915007
Y yo sigo aquí · Paulina Rubio	433589
Yo quiero bailar · Sonia y Selena	433599

éxitos 90: internacional

Millenium · Robbie Williams	431495
Fly away from here · Aerosmith	433507
Made for living you · Anastacia	433487
Barbie girl · Aqua	433569
Children of · Aqualords	433570
Hidden place · Björk	433469
Parklife · Blur	480336
Tender · Blur	480338
Believe · Cher	910301
Strong enough · Cher	910302
Diva · Dana Internacional	910346
Blue · Eiffel 65	433578
Rhythm divine · Enrique Iglesias	910447
Let´s dance · Five	433529
Mi chico latino · Geri Haliwel	407324
Bla, bla, bla · Gigi D´Agostino	915005

top 20 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Real Madrid · Himno Fútbol	431442
Cacho a cacho · Estopa	431433
Me pongo colorada · Papá Levante	431636
España · Himno Fútbol	431442
My Name is · Eminem	407300
Take on me · Aha	407600
Every breath you take · Police	407620
Me falta el aliento · Estopa	431435
El coche fantástico · TV	407688
Take my breathe away · TV	407232

- Las cintas secretas dejan de serlo. Ahora sabrás dónde se escondían.
- Las mejores rutas para recoger todas las letras en el tiempo límite.
- Consigue todo el dinerito y hazte con mejores habilidades y tablas más molonas.

¡Silencio, se rueda (y se salta)!

TONY HAWK 2

PRIMERA PARTE

Mientras sigas dando esos saltos a lo loco, poco vas a conseguir con el amigo Toño. Si te fijas, al comenzar cada nivel, se te muestran unos objetivos. Y eso es precisamente lo que te ofrecemos en esta guía: cómo resolver los objetivos de cada nivel. Dos fases ya han sido diseccionadas para que todo resulte más fácil. Pero seguiremos, ¡hasta llegar a los GAPS!



1 HANGAR: MEACHEM FIELD, TEXAS

LETRAS S-K-A-T-E

S: Tan fácil como tirar recto al salir y **coger la S al saltar sobre el medio tubo.**

K: Tras saltar el medio tubo, sigue hasta el cuarto de tubo de enfrente para saltar y **hacer grind sobre la barra más baja y hacia la izquierda.**

A: Baja de la barra y permanece en esta parte del nivel para **saltar sobre el avión** y agarrar la letrita.

T: Sigue hacia abajo tras saltarte el avión y usa el cuarto de tubo para **saltar el pequeño muro que divide en dos el nivel.** Coge carrerilla, que la T está bien alta.

E: Avanza hasta **pasar el helicóptero** y verás que, al fondo del nivel, hay una **barra que conecta los dos cuartos de tubo** que vienen de sendas paredes. Sólo hay que grindar la barra y coger la última letra.



LA CINTA SECRETA

Haciendo un **grind sobre la hélice** abrirás la zona secreta que está justo al otro lado del nivel, pasando por debajo de la barra que une los dos cuartos de tubo (una flecha lo indica). Una vez allí, tendrás que **saltar de una rampa a otra** pasando por encima del hueco por el que has entrado para obtener la cinta.



CONSIGUIENDO LA PASTA

BILLETES DE 50 "PAVOS":

1: Hay uno **sobre la dichosa hélice del medio tubo,** pero tendrás que hacer un ollie en medio del grind para cogerlo.

2: También tienes pelas **sobre el muro que divide el nivel.** Las cogerás sin problemas saltando desde la rampa pequeña para intentar agarrar la insignia que está por allí también.

3: **Sáltate el muro que divide el nivel** por la parte más lejana para agarrar otro más.

4: Haz **grind sobre el raíl** que une las **dos rampas de madera** al lado del helicóptero para coger otros 50.

5: **Sáltate el helicóptero desde la rampa más alejada** y consigue el último billete de 50.

BILLETES DE 100 "PAVOS":

1: En una **esquina de la parte del helicóptero** hay uno por allí arriba. Coge una buena carrerilla y enfila el cuarto de tubo para saltar hacia el lugar correcto.

2: El último está en una **barra muy alta, en la parte del helicóptero,** y en la pared más alejada de la pantalla. Necesitarás un **special y mucha velocidad** para saltar hasta la barra, "grindar" en ella y alcanzar los 100 pavos.



SALTOS HANGTIME

1: Nada más salir, prepárate para **un buen salto sobre el medio tubo.** Caer bien al otro lado es todo lo que hay que hacer.

2: Ahora toca **saltito sobre el aeroplano.** Utiliza las rampas de madera sobre la cola.

3: Se necesita ir con velocidad para poder **saltar sobre el helicóptero de una rampa de madera a otra,** pero tampoco es muy difícil.

A LA CAZA DEL BARRIL

1: **Sáltate el medio tubo al salir** y cárgate el barril que hay al otro lado.

2: Ahora dirígete al **extremo abierto del medio tubo** para encontrar otro.

3: El siguiente barril está **junto al lado más cercano al lugar de salida del aeroplano.**

4: Otro barril te espera al **otro lado del muro que divide el nivel,** en la parte del helicóptero.

5: El último está **enfrente de la barra** donde cogiste la E.



LAS 5 INSIGNIAS

1: Desde la salida, déjate caer y gira a la derecha. Sigue para **saltar hacia la hélice** pegada a la pared, en el medio tubo. Haz un grind y abre la zona secreta.

2: Vuelve a la rampa de salida y verás una **insignia en las alturas. Salta desde una de las dos rampas de los lados** en un ángulo adecuado para agarrarla.

3: La tercera, sobre la rampa detrás del avión. Usa la rampa.

4: La próxima está justo **al lado opuesto de la T.** Usa el cuarto de tubo para saltar y cogerla.

5: La quinta está sobre la **enorme rampa de madera** al otro lado del nivel. Sólo salta por ella y ya está.





906 29 86 10 POR-MI.COM
http://www.por-mi.com

Sólo por llamar puedes ganar una YAMAHA NEOS o un NOKIA 3310 o una mountainbike

¡Tu futuro día a día con mi-horóscopo.com!
www.mi-horoscopo.com
906 88 71 42
Con mi-horóscopo.com conocerás a fondo tu futuro en cuestiones de amor, trabajo, salud...
Tan fácil como llamar al 906 88 71 42, indicarnos tu fecha de nacimiento y diariamente recibirás las predicciones en tu móvil.

Logo de la semana


Los más solicitados Los más solicitados Los más solicitados

1	**Misión imposible,** CINE	407714	James Bond · Serie TV	431446
2	**Simpsons,** TV Theme	407698	España · Himno de fútbol	431442
3	**Como el agua,** Camaron	431402	La abeja Maya · Dibujos animados	431636
4	**We are the champions,** Queen	407408	El equipo A, Serie TV	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480	My name is · Eminem	407300
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636	Take on me · Aha	407600
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371	Every breath you take · Police	407620
8	**Pantera Rosa,** TV	407693	Me falta el aliento · Estopa	431435
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446	El coche fantástico · Serie TV	407688
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433	Take my breath away · Berlin	407232

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

Haz nuevos amigos con nuestro Party Line www.mi-fiesta.com
906 88 70 45

¿Te gusta, le gustas? ¿Quieres enterarte?
906 88 70 42 www.mi-ligue.com

¿Te gustaría gastarle una broma a tus amigos? Mi-broma.com te presenta la última novedad en bromas telefónicas!!! Teléfonos fijos o móviles
¡Es muy fácil! Llama 906 88 70 60, elige el personaje que más te guste e indica el número de teléfono del amig@ al que quieres gastarle la broma. Permanece a la escucha. Lo llamaremos... ¡y el personaje elegido hablará con tu amigo! Llama al 906 88 70 60 y elige entre un montón de personajes: el sordo, el gangoso, el chulo...
www.mi-broma.com 906 88 70 36

Los más solicitados

1	100008	2	212463	3	314502	4	702123
5	704441	6	202227	7	211573	8	100007
9	314561	10	202615	11	200402	12	702095
13	702114	14	704452	15	702289	16	704531
17	704447	18	211630	19	704457	20	704520

Novedad!!!
901393
850549
302042
202070
850126
200030
705555

Nuevo buzón de voz... ¡¡Sorprende a tus amigos!!
José María García, Carmen Sevilla, Carlos de Gran Hermano...
Tenemos un montón de voces de personajes para que puedas personalizar el contestador de tu móvil de la forma más divertida y original.
www.mi-contestador.com
Válido para todos los móviles
906 88 70 16 llama y elige el tuyo!!

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50



2 SCHOOL II: SUR DE CALIFORNIA

LETRAS S-K-A-T-E:

S: Dirígete a la **izquierda del punto de salida y haz un grind sobre la barra** que hay allí. Haz un **ollie** a la mitad para coger la S.
K: Una vez abajo, dirígete a la **elevación del centro para saltar en el cuarto de tubo de arriba** y obtener la K.
A: En la misma dirección en la que bajas de coger la K, continúa recto para encontrar un **edificio. Dale la vuelta** y encontrarás la A.
T: Continúa en esa dirección **esquivando la construcción más grande** hasta que, al final, te des de narices con una rampa de madera sobre la que está la T.
E: Ahora ve a la derecha para encontrar una pequeña construcción. Haz un **grind sobre la barandilla** para agarrar la E.



"KICKFLIP TO ROOF'S GAP"

El **gap** en cuestión es el **espacio entre las dos construcciones pequeñas en la parte de la derecha,** al final. Sube por la rampa de madera para encaramarte al primero, y salta de uno a otro haciendo un **Kickflip (L + Izquierda).**

CONSIGUIENDO LA PASTA

BILLETES DE 50 "PAVOS":

1: El primero está en el **medio tubo de madera a la derecha del punto de salida.**
2: Otro está en la **barandilla que rodea la plaza** situada a la izquierda, bajando por la rampa nada más salir.
3: De camino hacia la **cinta secreta,** gira **a la derecha en el primer tejado** para saltar por la esquina y conseguir otro billete de 50 dólares.
4: El último de 50 está **entre dos rampas, debajo del punto de salida.** Lo mejor es bajar las escaleras grandes y luego dar media vuelta para **"grindar" la barandilla y subirte al tejado de un ollie.** Allí usa la rampa para hacerte con él.

BILLETES DE "100 PAVOS":

1: En la **piscina del gimnasio,** que ya te dijimos cómo se abría, tienes uno bien alto en un lado.
2: También en la piscina, vas a necesitar velocidad para llegar al **trampolín más alto.** Pega un salto y luego haz un **lip** (ya sabes, un grind "parao") en la plataforma para agarrarlo.
3: El último está en las alturas, en una cornisa. Para conseguirlo, ve al **Leap of Faith** (la barandilla junto a las escaleras largas). Súbete a ella y salta a la derecha al final para caer en una cornisa. Síguela para saltar a otra cornisa por la rampa. En la siguiente, gira en la esquina y salta por la rampa para coger los 100 pavos "flotantes".



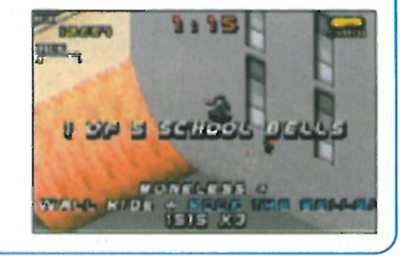
5 PASES PARA EL HALL

1: Recto desde la salida, avanza y **"grinda" el pasamanos de la escalera** para conseguirlo.
2: Al final de las escaleras, verás una **mesa de picnic. "Grinda" la mesa y haz un ollie** al final para agarrarlo.
3: El tercero está junto a las **puertas azules. "Grinda" la barandilla ascendente** para hacer un **ollie al final.**
4: Hay un par de **rampas de madera** cerca de la **Bendy's curve.** Salta de una rampa a otra y agarra el pase.
5: El quinto está **sobre un saliente de cemento en la esquina de Bendy's curve.** Súbete a la plataforma y salta.



LOS 5 TIMBRES

1: Avanza en la misma dirección en la que sales hasta dar con un **timbre** en la pared de la derecha. Haz un grind sobre la barandilla hacia la pared y después un salto en curva para hacer el **wallride** sobre el timbre.
2: Baja el tramo de escaleras y atento al **muro de la derecha** porque, **tras las puertas azules,** se encuentra el siguiente timbre.
3: Ahora gira hacia abajo para encontrar **dos pequeños edificios juntos.** En la pared visible del primero encontrarás otro timbre.
4: Aa la derecha encontrarás uno en la esquina. **Sube al cemento** y salta para hacer un wallride.
5: A la izquierda, pasa edificios y mesas y verás uno grande. Síguelo hasta una **construcción pequeña y busca en la pared.**



CINTA SECRETA

Baja por la primera rampa a la izquierda del lugar de salida para subir a la **pequeña plaza de cemento rodeada de barandillas.** Arriba verás un cuarto de tubo de madera. Salta en él para coger velocidad al ir hacia abajo, **enfila los tablones que hay al final y salta para subirte a un edificio.** Una vez allí, quédate a la izquierda y repite la operación con otra rampa que te hará cruzar el **amplio espacio hasta el siguiente edificio.** Entonces dirígete a la derecha con cuidado, siguiendo **la parte más estrecha del tejado.** Ahí la tienes.



"GRINDAR" LOS 3 ROLL CALL RAILS

1: El primero es la **barandilla central** de las interminables escaleras que se encuentran avanzando desde el punto de salida.
2: El segundo está **sobre el segundo edificio** donde hiciste el **Kickflip TC's Roof Gap.** Grindas la barra y, de paso, abres las puertas azules.
3: El tercero está en las escaleras **frente a Bendy's curve.** Utiliza la rampa de madera pequeña para subir a la barandilla y "grindarla".

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

GAME BOY ADVANCE



~~21.495~~ 20.990

MORADA · ROJA TRANSPARENTE · BLANCA · AZUL TRANSPARENT

COMPRA YA TU GB ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

BATMAN VENGEANCE ~~8.995~~ 8.495

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON ~~8.990~~ 8.490

Reserva SPYRO SEASON OF ICE y llévate este simpático MUÑECO de REGALO — 8.995

EARTHWORM JIM ~~10.990~~ 10.490

FINAL FIGHT ONE ~~8.995~~ 8.490

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY ~~7.495~~ 6.995



IRIDION 3D ~~10.990~~ 10.490



JURASSIC PARK III: THE DNA FACTOR ~~8.990~~ 8.490



MARIO KART SUPER CIRCUIT ~~7.495~~ 6.995

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE ~~10.990~~ 10.490

PORTAL RUNNER ~~8.990~~ 8.490

RAYMAN ADVANCE ~~8.995~~ 8.495

SPIDER-MAN MYSTERIO'S MENACE ~~9.990~~ 9.490

SUPER STREET FIGHTER II ~~8.995~~ 8.490





SUPER MARIO ADVANCE ~~7.495~~ 6.995

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~9.490~~ 8.990

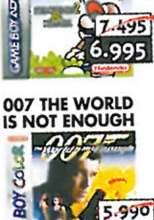
TOTAL SOCCER 2002 ~~8.995~~ 8.495

X-MEN REING OF APOCALYPSE ~~9.990~~ 9.490

GAME BOY COLOR

PURPLE · BERRY RED · LIME GREEN · YELLOW · TEAL

~~13.990~~ 13.490



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH ~~5.990~~ 5.490



COLIN McRAE RALLY ~~6.490~~ 5.990

¡NUEVO!

POKÉMON CRISTAL







~~7.490~~ 6.990

RESERVA POKÉMON CRISTAL Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA

EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO ~~5.990~~ 5.490

LAS SUPERNENAS: P. EN TOWNSVILLE ~~6.995~~ 6.495



POKÉMON ORO ~~7.490~~ 6.990



POKÉMON PLATA ~~7.490~~ 6.990



POKÉMON PUZZLE CHALLENGE ~~6.490~~ 5.990



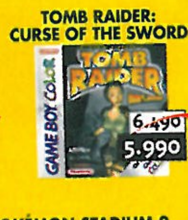
SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX ~~6.490~~ 5.990



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES ~~6.490~~ 5.990



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS ~~6.490~~ 5.990



TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD ~~6.490~~ 5.990



N 64 NEW MARIO PAK 18.990



EXCITE BIKE 64 ~~9.990~~ 9.490



MARIO PARTY 3 ~~9.990~~ 9.490



PAPER MARIO ~~11.990~~ 11.490



POKÉMON STADIUM 2 ~~11.990~~ 11.490

Promociones y ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre, no acumulables a otras ofertas y promociones

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataro Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

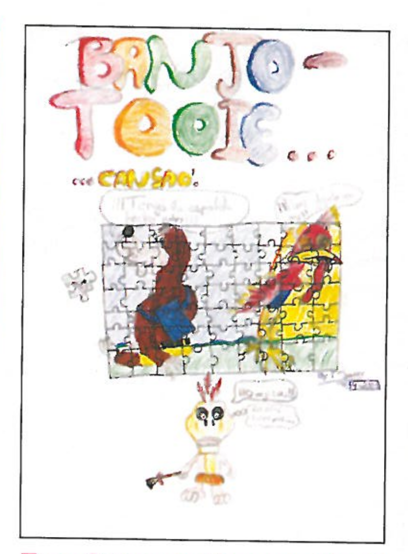




EL DIBUJO DEL MES

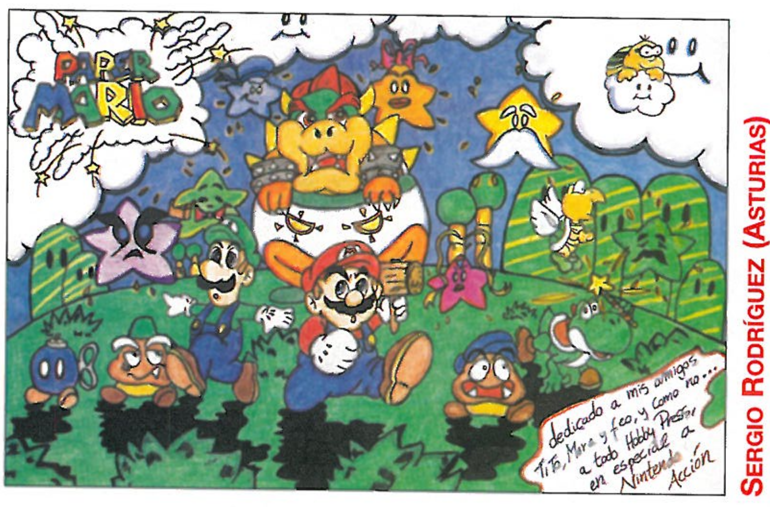


JAVIER PEINADO (GRANADA)
Pero... Si el dibujo es de un chaval de Granada, gracioso y actual, muy bien dibujado... ¿Cómo se ha enterado de que hoy el Javiel se ha peinado? ¡Ah, nooo... ya! Confucio.



FCO. GARRIDO (CIUDAD REAL)
Menuda bulla nos ha montado Francisco. ¡Este dibujo es suyo! ¡Francisco Garrido!

REGALAMOS CONTROLLER PAKS



SERGIO RODRÍGUEZ (ASTURIAS)



GERARDO BLANCO (ORENSE)
Mari: ¿Eso es una niñera? Parésceme una escobuela y... ¡Jimmy, la babita, hijo!

PABLO Y CARMEN ESPARZA (MURCIA)

¡MUY BUENO, TODO LO DE ESTE MES! A VER SI SEGUIMOS ASÍ, QUE EL JIMMY, MIENTRAS SE REVUELQUE DE RISA, NO MOLESTA.

¡EL MÁS NAMBER GUÁN!

¡Jo-na-tan! ¡Jo-na-tan! ¡Qué pedazo de Nintendero mayor del reino está hecho, el tío! ¡CONSIGUIÓ LA PRIMERA GAME CUBE, EN JULIO DE ESTE AÑO! Y aquí nos manda la foto, para recochineo, mofa y befa de los demás desgraciados que no la tienen, y además deben esperar a primavera para tocarla. Claro que, el tamaño... ¿no parece un poco grande? Leed, leed y partíos un ojo. A ver si cunde el ejemplo del burgalés nombrado hijo honorífico de Jimmy.

Hola a todos.
Escribo estas líneas para dar envidia a toda España, puesto que soy el primer y afortunado poseedor de una Nintendo GameCube, mucho antes, de que haya salido oficialmente a la venta.



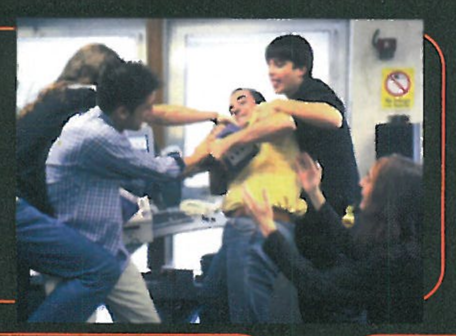
Y ya de paso, me podríais regalar una de esas tarjetas de memoria tan monas para la Nintendo 64.
Soy Jonatan Martín Asenjo de Miranda de Ebro (Burgos)
P.D: Es una nevera de playa.

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSEJOS

LAS 5 COSAS QUE NO DEBES HACER CUANDO TE COMPRES LA FLAMANTE GAMECUBE. (por Jimmy, la Mari y otros casos de idiocia)

1 SACARLA DE LA CAJA.
Sobre todo si estás en una redacción llena de gente ansiosa por verla, tocarla, lamerla, declararle su amor…



2 ENSEÑÁRSELA A LA MARI.
"Mira Mari, el cubo de Nintendo"- se me ocurrió decirle. "¡Ah! ¡Menos mal que lo has encontrado!"- arguyó ella. Y acto seguido mandó a una de sus subalternas a llenarla de agua y Mustiol para fregar un algo. Lo peor.



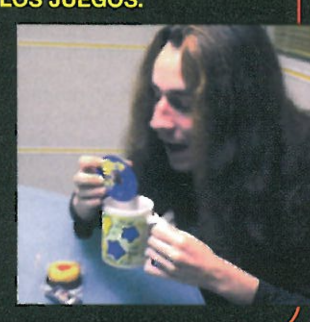
3 DARLE GOLPES.
Las instrucciones de nuestra GC están en japonés, las leímos al revés y encima a oscuras, así que le dimos unos golpes para que la consola se subiese a la mesa e imitase a un trolebús anémico. No lo hagáis, porque se mella. Y queda fea, vedlo, vedlo.



4 DEJAR LOS CABLES POR AHÍ.
No lo hagáis porque los pilla la abuela y se pone a hacer eso de las manos raras y la lana virgen.



5 DESAYUNARSE CERCA DE LOS JUEGOS.
Si a ti también te llaman el "jambre-paso-por-Zeus!", no te arriesgues. Lo mismo luego tienes que jugar al "Luigi's Manchón & Bocado's in the Borde".





en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....
TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

CNA



www.centromail.es

los mejores productos con NINTENDO ACCIÓN

The LEGEND of ZELDA ORACLE of AGES

~~6.490~~ 5.490

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 30/11/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cuál?
- Fórmula 1:
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2", en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno.



ARMY MEN ADVANCE

- Password para desbloquear todos los niveles:
Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.
Passwords específicos de cada nivel:

2: .... HJRDCHMC
3: .... GGRSGJMC
4: .... FSRSMKMC
5: .... DQRNBBMC
6: .... CSRJGCMC
7: .... BQRDMDPC
8: .... TJRDQFPC
9: .... SGRSCQPC
10: .... RJRNLRPC
11: .... QGRNRSPC
12: .... PSRJCTPC

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Desbloquear el modo Magician
Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems
Para que sepas exactamente qué te metes "pal cuelpo", aquí tienes la lista de ítems con sus efectos correspon-dientes (largos y afilados, evidentemente).
- Poción
Recupera 20HP.
- Carne
Recupera 50HP.
- Carne con especias
Recupera 100HP.
- Poción Hi
Recupera 250HP.
- Poción Ex
Recupera todo el HP.
- Antídoto
Cura veneno.
- Cura de maldición
Cura maldición.
- Mente Fix
Recupera el 30% MP.
- Mente Hi
Recupera 50% MP.
- Mente Ex
Recupera todo el MP.
- Corazón
Recupera 10 corazones.
- Corazón Hi
Recupera 25 corazones.
- Corazón Ex
Recupera 50 corazones.
- Corazón Mega
Recupera 100 corazones.

EARTHWORM JIM

Saltar al nivel Buttville
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.
Saltar al nivel Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.
Saltar al nivel For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.
Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.
Saltar al nivel Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.
Saltar al nivel What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



IRIDION 3D

Desbloquear todos los niveles:
Introduce como password: S3L3CTON y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3.**

Ver los jefes finales:
En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker:
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
- The Stingray y Serie Queen:
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
- Silver Thunder:
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
- Falcon MK-II:
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert".
- Dificultad "Master":
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
- Salida relámpago:
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora tienes que oir un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
- Demo escondida:
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
- Borrar los datos:
Si quieres borrar todos los récords y partidas grabadas, es decir, empezar de Zero (tachis!) mantén presionados L y R al encender la consola.

KONAMI KRAZY RACERS

- Desbloquear a Bear:
Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.
- Desbloquear a King:
King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul.
Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.
- Desbloquear a Vic Viper: Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Terminas la carrera, salvas y a probar al nuevo despeinado crónico potencial.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

- Turbo en la parrilla de salida: Como en cualquier Mario Kart, puedes salir disparado al empezar la carrera pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.
- Nueva pantalla de presentación: Aunque el cambio no sea mucho, encontrarás una pantalla de presentación con algunas diferencias si completas todos los circuitos en 50cc, 100cc, y 150cc.
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP: Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas (y no vale bajarse del Kart y meterse en la fuente, so Jimmy).
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial: Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.
- Desbloquear la Copa Especial: Facilillo, sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

"Continues" Infinitos
Vulgarmente dicho, suicídate (¡en el juego por favor!, no vayamos a tener problemas...). A continuación, y justo en el momento en el que salga la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces el botón B. La cuenta atrás se congelará, y a partir de entonces, podrás continuar todas las veces que quieras.
Todos los niveles
En la pantalla de título pulsa la siguiente secuencia de botones: L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT. Después, presiona SELECT + R o SELECT+L para seleccionar los niveles. Entonces pulsa Izquierda para hacer que aparezca el boomerang junto a la palabra "Start."

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Easy Special Moves
Existe una opción, para los que tienen problemas con los diminutos controles de GBA, que simplifica la ejecución de los movimientos especiales. Para activarla, pulsa durante el juego de un jugador los siguientes botones: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A sin pausar el juego.

Desbloquear el modo Survival y Time attack:
Después de acabar el juego varias veces aparecerán, en el menú principal, dos nuevas opciones correspondientes a los modos Survival y Time Attack. ¡A disfrutar hombre, que es gratis!

TONY HAWK 2

- Desbloquear a Spider-Man:
Para "skatear" libremente con el tío araña en pijama de diseño postmoderno, introduce la siguiente secuencia en el menú principal o con el juego pausado: con el botón R presionado, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.
- Todos los niveles y dinero al máximo:
Para desbloquear todos los niveles e hincharte a dinero, me introduzca la secuencia que sigue en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.
- Galletas sonrientes:
Ya sabes, introduces la secuencia en el menú principal o durante el juego en pausa: con R pulsado, presiona Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A, Abajo. Ahora, cada vez que te metas una galleta, saldrán caritas sonrientes.
- Dejar el tiempo a cero:
Pues eso, en el menú principal o durante el juego pausado, mantén pulsado R y presiona Izquierda, Arriba, Start, Arriba, Izquierda.
- Adiós a la sangre:
Para que no dé grima pegarse lechugazos, desactiva los chorretes colorados pulsando la siguiente secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start, Start.
- Desbloquear todos los niveles:
Me pulse la secuencia donde siempre. Con R pulsado, presiona A, Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.
- Desbloquear todos los trucos:
Para que todos los trucos estén disponibles en el Cheat Menú, introduce esta secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: con R presionado, pulsa B, A, Abajo, A, Start, Start, B, A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba, Izquierda.
Los siguientes trucos estarán disponibles: Balance perfecto, Siempre en especial, Modo Stud, Modo Sim, Física lunar, y Siempre Zoom.
- Desbloquear el Zoom disco "Fachon"
Mantén presionado R y pulsa Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba, Start.
Te marearás todo el rato, pero tiene su encanto.





DONKEY KONG 64

- Cámara: Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- Teatro DK: Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- Fases de bonus DK: Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- Jefes finales: Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- Krusha en multijugador: Bastan 15 hadas.
- Modo Cheat: Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- Niveles de bonus: Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- Los colores de Kasplut: Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- Minijuego original DK: Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- Minijuego de Jetpac: Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa ▼(2) ▲(2) ▶ ◀ ▶ ◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- Modo Jefe Final y Modo película: Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%, y los tendrás disponibles.



- Test de sonido Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.

NBA LIVE 2000

- Obtén a Michael Jordan como un agente libre: Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- Desbloquear Isiah Thomas: Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".

PERFECT DARK

Combat Simulator
Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con Easy Sims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

QUAKE

- Modo Debug: Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16 "cús"). Aunque el juego invalide el passwords, no te preocupes. Ahora ve a "Opciones" y aparecerá una nueva opción denominada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y más.
- Nuevo uniforme: Si tienes activado el "Debug", desactívalo borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: "S3TC OOLC OLOR S???". Tendrás a tu disposición un color nuevo para los uniformes de los personajes en el modo de 2 jugadores.

RIDGE RACER 64

- Estela: Pulsa ◀ en una repetición.
- Modo espejo: Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Ya sabes cómo se introducen los códigos, ¿no?
- Invencibilidad:[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- Todas las armas: [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- Munición ilimitada: [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- Todas las llaves: [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- Nivel 1:[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- Nivel 2: [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- Nivel 3: [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- Nivel 4: [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- Nivel 5: [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- Sin cabeza: [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- Y cabezones: [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- Gigantismo: [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- Delgadinos: [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- Modo enano: [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- Modo maniquí: [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- Modo boceto: [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Salmón] [Jaguar] [Halcón].
- Sin Goureaud: [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- Modo Catarrazo: [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- Menú nerviosillo: [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- Créditos: [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- Pausa: [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].







ACTION MAN

¿Qué hago para desbloquear todos los niveles?:
Introduce en la pantalla de passwords **7!B!** Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste usía.
- **Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- **Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- **Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- **Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- **Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- **Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE

- Ver la secuencia final:
9?!1N?BKT?51G.
- Ver secuencia oculta:
Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia, impacientillo.



CHICKEN RUN

Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:
Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DONALD DUCK: CUAC ATTACK

Passwords:
- **Nivel 1-2** YMPHTM9
- **Nivel 1-3**VNQJVPY
- **Nivel 1-4** 2ZSLXSW
- **Nivel 1-5** PWYR3XD
- **Nivel 2-1**1KC71PL

DRIVER

- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles, naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar un montón de trucos que ni te imaginas.
- Passwords:
Nivel ..... Password

MIAMI

1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES

8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK

11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.



EARTHWORM JIM 2

- GraveYard
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles:
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

HORMIGAZ RACING

Nivel	Password
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords **SHJBBCGB**

MARIO GOLF

- Recomenzar juego:
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a

LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS

Allá os van los 64 anillos repartidos por los nuevos mundos de Zelda, con sus características, y su función (se dice "gracias").

Número	Nombre del anillo	Efecto
1	**Anillo de amistad**	Te lo da Vasu (sin efecto).
2	**Anillo de poder L-1**	Incrementa el ataque en 1 y el daño en 2.
3	**Anillo de poder L-2**	Incrementa el ataque en 2 y el daño en 2.
4	**Anillo de poder L-3**	Incrementa el ataque en 3 y el daño en 8.
5	**Anillo de armadura L-1**	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 1.
6	**Anillo de armadura L-2**	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 2.
7	**Anillo de armadura L-3**	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 3.
8	**Anillo rojo**	Ataque x 2.
9	**Anillo azul**	Disminuye el daño en 1/2.
10	**Anillo verde**	Ataque x 1.5, daño x 0.75.
11	**Anillo hechizado**	Ataque x 0.5, daño x 2.
12	**Anillo del experto**	Lanza un puñetazo.
13	**Anillo de explosión**	Añade 2 al ataque de bomba.
14	**Anillo de llamada L-1**	Añade 2 al ataque de boomerang.
15	**Anillo GBA Ages**	Sin efecto.
16	**Anillo de Maple**	Disminuye el número de monstruos que debes matar para tener un encuentro con Maple.
17	**Anillo de firmeza**	Disminuye el retroceso cuando te golpean.
18	**Anillo Pegaso**	La duración de las semillas Pegaso se incrementa.
19	**Anillo de lanzamiento**	Incrementa la distancia de lanzamiento.
20	**Anillo corazón L-1**	Recupera corazones despacio mientras andas.
21	**Anillo corazón L-2**	Regenera corazones.
22	**Anillo de nadador**	Link puede nadar más rápido.
23	**Anillo de carga**	Disminuye el tiempo de carga del ataque giratorio.
24	**Anillo de luz L-1**	Fija el daño de los disparos de espada en -1 corazones.
25	**Anillo de luz L-2**	Fija el daño de los disparos de espada en -2 corazones.
26	**Anillo de bomba**	Incrementa el número de bombas (2).
27	**Anillo verde de la suerte**	Disminuye el daño por trampas.
28	**Anillo azul de la suerte**	Disminuye el daño por rayos.
29	**Anillo amarillo de la suerte**	Disminuye el daño por caídas.
30	**Anillo rojo de la suerte**	Disminuye el daño por pinchos.
31	**Anillo verde sagrado**	Disminuye el daño por electricidad.
32	**Anillo azul sagrado**	Disminuye el daño por fuego de Zora.
33	**Anillo rojo sagrado**	Disminuye el daño por rocas.
34	**Anillo raqueta de nieve**	El hielo no desliza.
35	**Anillo de Roc**	Los suelos con grietas no se derrumbarán.
36	**Anillo de arenas movedizas**	Las arenas movedizas no te afectan.
37	**Anillo rojo de la alegría**	Los monstruos dejan Rupias extra.
38	**Anillo azul de la alegría**	Los monstruos dejan corazones extra.
39	**Anillo amarillo de la alegría**	Incrementa el número de ítems que encuentras.
40	**Anillo verde de la alegría**	Incrementa el número de pedazos de mineral que encuentras.
41	**Anillo del descubrimiento**	Te permite localizar suelo blando.
42	**Anillo de llamada L-2**	Incrementa el ataque de boomerang en 2.
43	**Anillo Octo**	Convierte a Link en un Octorok.
44	**Anillo Moblin**	Convierte a Link en un Moblin.
45	**Anillo Like Like**	Convierte a Link en un Like Like.
46	**Anillo Subrosian**	Convierte a Link en un Subrosian.
47	**Anillo primer gen**	Convierte a Link en el Link de NES.
48	**Anillo de giro**	Ataque giratorio x2.
49	**Anillo flor**	Tus bombas no te dañan.
50	**Anillo energía**	La espada lanzará disparos en lugar del ataque giratorio.
51	**Anillo cuchilla**	El daño es de un corazón cada vez.
52	**Anillo GBA Seasons**	Sin efecto.
53	**Anillo asesino**	Lo consigues al matar 1.000 monstruos.
54	**Anillo rico**	Lo consigues al reunir 10.000 Rupias.
55	**Anillo de la victoria**	Lo consigues al matar a Ganon.
56	**Anillo señal**	Lo consigues al romper 100 señales.
57	**Anillo de la centena**	Lo consigues al analizar 100 anillos.
58	**Anillo del susurro**	Los hechizos no te afectan.
59	**Anillo Gasha**	Te permite recolectar extraños objetos de las semillas Gasha.
60	**Anillo de la paz**	Las bombas no explotan en tus manos.
61	**Anillo Zora**	Te permite bucear sin tener que salir.
62	**Anillo puño**	Te permite lanzar puñetazos sin tener nada equipado.
63	**Anillo caprichoso**	Tu ataque es 1, pero a veces mata un enemigo de un sólo golpe.
64	**Anillo de protección**	Siempre recibes un corazón de daño.

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo): **Introduce como password WHGX.** Desde luego no es mal tenista, pero Carlitos le puede (haznos caso).



intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start. Ya verás qué monada.

METAL GEAR SOLID

- Selección de nivel: Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- Desbloquear el modo sound test: Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos: Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**

- Selección de nivel: Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

THE MUMMY RETURNS

Introduce los siguientes passwords de nivel en el sentido de las agujas del reloj.
Nivel 2 - 1 P W K 4 7
Nivel 3 - K 3 J 1 7 8
Nivel 4 - 3 C Y 6 6 P
Nivel 5 - X 5 0 N 0 C

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente:
→←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación de direcciones:
←←←→→→←→←→.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa
→→→←←←→←→←.
Otra bonita combinación.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente (ya, enseguida se acaba): →←→→←←→→→←←←.

TARZAN

Nivel	Password
2-1	Cruz, x, luna, cruz.
3-1	Líneas verticales, líneas verticales, laberinto, torbellino.
4-1	X, luna, triángulos, cruz.
5-1	Triángulos, triángulos, luna, líneas verticales.
6-1	Torbellino, laberinto, cruz, triángulos.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:
En la pantalla de password introduce **QGF7.**



ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SPIDER-MAN

Pantalla	Password
Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard	
Man vencidos	QVCLF
Laboratorio	
de Connor	G-FGN
Final	S8KR6



SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- Vida infinita: Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- Telaraña infinita: Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- Passwords de nivel: Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- Superado Mysterio: C3K23M
- Superado Sandman: T4Q59J
- Superado Vulture: MM947F
- Superado Scorpion: TS6!96
- Superado Kraven: LR6!9G
- Pasar de nivel: Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- Desbloquear el bonus "Teddies": Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla.
- Desbloquear la dificultad pesadilla: Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- Muerte rápida: Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, presiona con gracia Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Cómo acceder a todos los niveles: Introduce, en el menú continue, **"D3BVG-M0D3"** como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y, en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie. En fin, ir donde te plazca con el esponjo éste, tan majo. Ha sido un placer.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma: Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.
- Super Ataque Ilimitado:
Dirígete al menú "Secretos" e introduce: **GIRLPOWER.**
Acuérdate de activarlo en la opción "Usar Trucos".

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

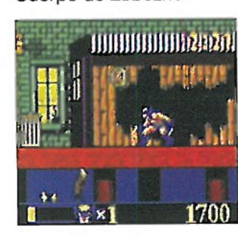
Nivel	Fácil / Medio / Difícil
2	SDFLMSF / VLXCZVF / CJSDPSF
3	DVLFDZM / DPSDCVX / CMSDKCD
4	VFDSGPD / ZMGFSCM / SPFPWLD
5	CSDJKFD / HWKLFYS / TPDFQGB

X-MEN:MUTANT WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE

Password de nivel:
Introduce los iconos de aquí abajo para hacer que Dama Mortal, esté un poco más cerca de serlo.
Nivel 3: Cabeza de Lobezno, Garras, X, Cuerpo de Lobezno.



SABRINA: ZAPPED!

Introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito:

Nivel 1-2: Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
Nivel 1-3: Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.
Nivel 1-4: Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
Nivel 2-1: Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
Nivel 2-2: Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
Nivel 2-3: Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
Nivel 2-4: Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
Nivel 3-1: Cloey, Jem, Jem, Harvey.
Nivel 3-2: Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
Nivel 3-3: Jem, Cloey, Cloey, Salem.
Nivel 3-4: Jem, Jem, Cloey, Salem.
Nivel 4-1: Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
Nivel 4-2: Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
Nivel 4-3: Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
Nivel 4-4: Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

HARRY POTTER HARÁ MAGIA EN GAME BOY



¿Queréis ver cómo lucirá en sus juegos?

Prometemos traeros las **mejores imágenes de las versiones de Game Boy Color y Advance** del juego que va a protagonizar Harry Potter, uno de los personajes más populares del momento.

POKéMON CRISTAL JUGADO, VISTO, ¡¡PUNTUADO!!

Nuestros expertos analizarán el juego con todo detalle.

El mejor juego de Pokémon editado para Game Boy pasará por el filtro de nuestros críticos en una review de las que os gusta leer. En ella encontraréis todas las razones por las que **este juego va a pasar a la historia (y no sólo por su entrenadora...).**

¿QUIERES ESTE PATINETE POKéMON?

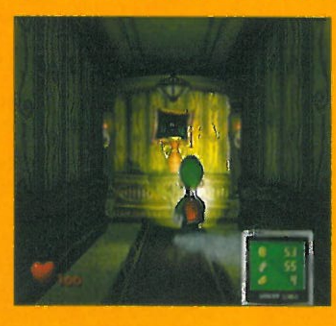


¡¡Regalamos 100 Poké patinetes!!

Sólo con Nintendo Acción podrás cumplir uno de tus sueños: conseguir este patinete Pokémon. No lo venden en ningún sitio, no se lo podrás pedir a tu primo que vive en Tokio. Sólo en tu Nintendo ACCIÓN, el mes que viene, **100 patinetes en juego.**

LUIGI'S MANSION

Descubre cómo se las gasta la nueva GameCube.



Para que vayáis haciendo los "ojos" a las maravillas de GameCube, en el próximo número descubriremos **todos los detalles y claves** de uno de los juegos más originales. ¡¡Ya lo hemos probado!!

ADEMÁS...

Estamos preparando un reportaje completísimo con las últimas novedades para Game Boy Advance. La sección de novedades está a punto de explotar: vienen cosas de la talla de **Street Fighter II**, **Spiderman**, **Advance Wars**, **Mario Party 3...**

GUÍA ESPECIAL LOS SECRETOS DE MARIO KART, AL DESCUBIERTO

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números (10 x 495 Pesetas = 4.950 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Nintendo Acción, ahorrándote 990 pesetas.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 495 Pesetas = 5.940 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

RELOJ GAME BOY



Por sólo 5.940 Ptas. disfruta en tu casa de los 12 números de Nintendo Acción y de este estupendo reloj Game Boy.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Un cartucho, cuatro jugadores. No hay reglas.
Nintendo
GAMING 24:7.
Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.